CADEAU 100 pages de tips

CONSOLES +

LE JEU QUI VA CROQUER CRASH ET JARRETER JERSEY

N° 73 FEVRIER 98 - 33 F. BELGIQUE: 241 FR. SUISSE: 9.80 FS. ESPAGNE: 1030 PTAS. MAROC: 62 DH. ITALIE: 10000 L. CANADA: 2.75 $. ISSN 1162-8995

GEX 3D - BATMAN ET ROBIN - GRANDIA - YOSHI'S STORY

FEVRIER 98 NUMERO 73

BATMAN ET ROBIN
Le jeu qui leur rend justice

ZE NEXT GENERATION
La M2 de retour
La Saturn 2 sur la brèche

YOSHI'S STORY
Top ou Flop?
le test complet pour tout savoir

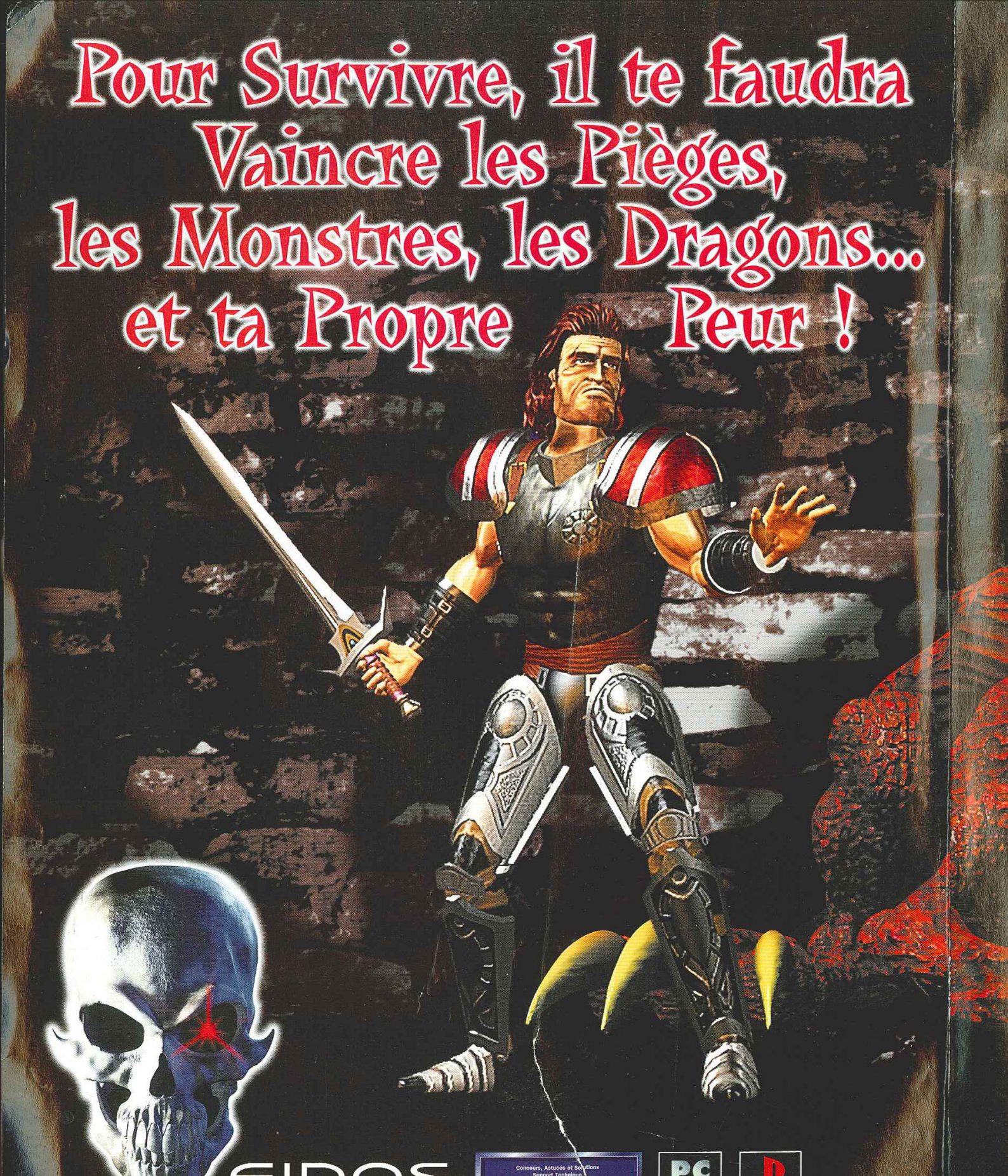
GEX 3D
LE TOP DE LA PLATE-FORME SUR PLAYSTATION

TEKKEN 3 Playstation
Le reportage exclusif au Japon

DE L'ACTION, DU SPORT, DU SUSPENSE...

T 6745 - 73 - 33,00 F

Pour Survivre, il te faudra Vaincre les Pièges, les Monstres, les Dragons... et ta Propre Peur !



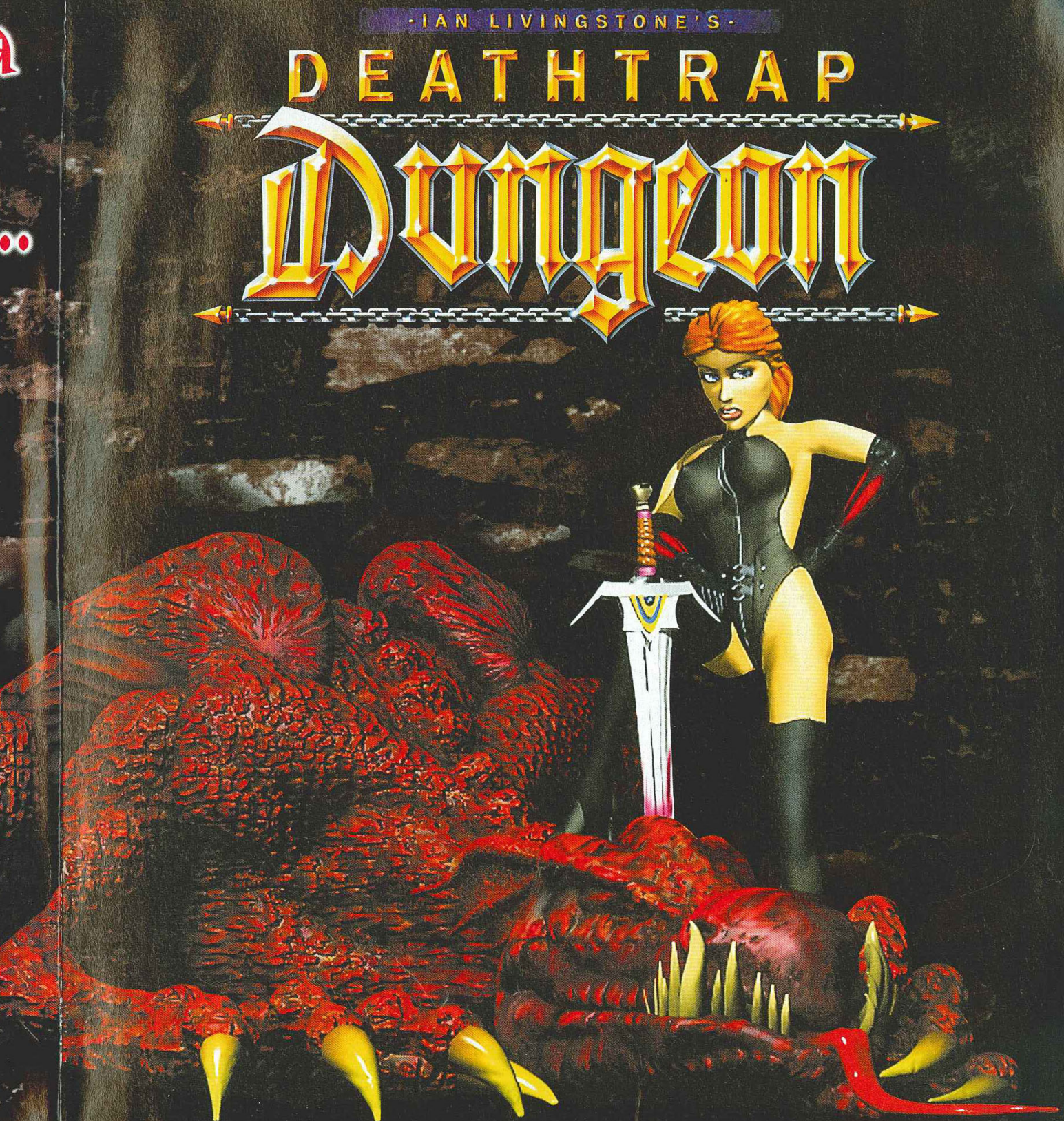
EIDOS

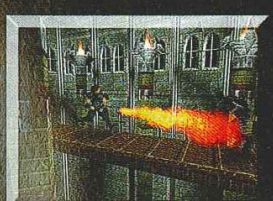
Concours, Astuces et Solutions
Support Technique

PC

-IAN LIVINGSTONE'S-

DEATHTRAP Dungeon





SOMMAIRE

8 TROMBINO
Les premières ébauches du nouveau mag de cinéma : Studieux Magazine. Il n'est pas près d'être vendu, celui-là ! (comprenne qui peut).

10 JAPON
Kago San sur une île isolée vous tient à peu près ce langage : Que ces jeux semblent chauds ! Sans mentir, si leur ramage se rapportent à leur plumage, ils sont les phénix des hôtes de ce mois !

50 ANIMÉ+
Panda, qui a toujours besoin d'un plus petit que lui, vous a concocté une rubrique Animé aux petits oignons.

54 WIP
Vous voulez tout connaître sur les dernières super-productions de Probe ? Pas de problèmes, voici venir Batman & Robin, Riven, Forsaken et Moto Cross.

62 NEWS
Cinéma, buziness, jeux de rôles. Tout savoir sur l'actualité du mois, c'est possible !

70 PREVIEWS
Avec Gex 3D, One, Diablo ou Need For Speed 3, les mois à venir vont chauffer sévère.

82 TESTS
Yoshi's Story, Bloody Roar, ISS3, Grandia, Shining Force 3, Gran Turismo... Il y aura de tout pour toutes les consoles !

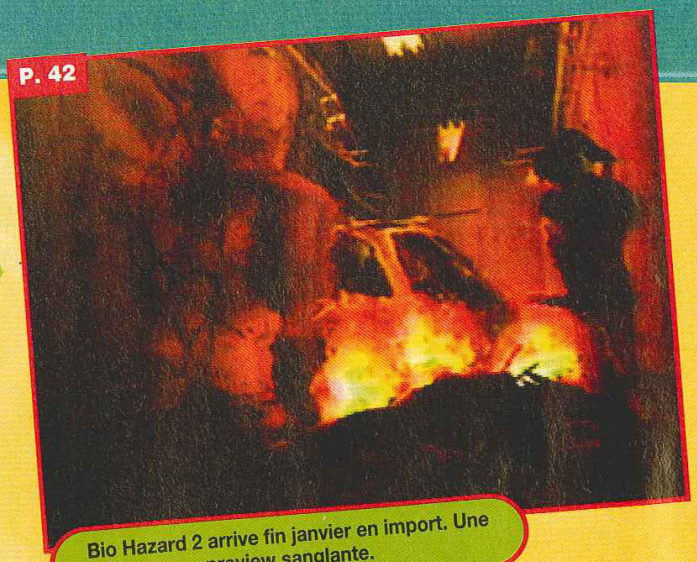
138 TIPS
Entre trois barres de Twix et cinq tofs de mode, Switch crache sa haine. Chanmaille !

146 SPEEDY
Plus cheese que jamais, Gonzatest est de retour.

148 ARCADE
Toutes les dernières infos sur les jeux à venir dans vos salles enfumées.

150 COURRIER
L'histoire du ski vu par Bomboy et Tiburce Oger, ça n'a pas d'équivalent. Tout chuss...

160 PETITES ANNONCES



Bio Hazard 2 arrive fin janvier en import. Une preview sanglante.

Grandia enfin sur Saturn .! RPG maniacs, vous allez être servis !

ATTENTION, CHUTE DE JEUX !

AEROGAUGE (Nintendo 64)	110
AUTO DESTRUCT (Playstation)	134
BLOODY ROAR (Playstation)	88
BUBBLE SYMPHONY (Saturn)	126
CHOCOBO MYSTERIOUS DUNGEON (Playstation)	132
CRITICAL BLOW (Playstation)	102
DUAL HEROES (Nintendo 64)	96
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL (Saturn)	112
GRAN TURISMO (Playstation)	120
GRANDIA (Saturn)	94
HIRYU NO KEN TWIN (Nintendo 64)	128
KAZE NO KLONEA DOOR TO PHANTOMIL (Playstation)	124
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIE SUB ZERO (Nintendo 64)	130
NAGANO WINTER OLYMPICS '98 (Nintendo 64)	92
NBA PRO 98 (Nintendo 64)	104
NEORUDE 2 (Playstation)	119
OTHER LIFE AZURE DREAMS (Playstation)	118
PRINCESS CROWN (Saturn)	98
SHINING FORCE III (Saturn)	116
SIDE BY SIDE SPECIAL (Playstation)	108
STEEL REIGN (Playstation)	106
SUPER FOOTBALL CHAMP (Playstation)	114
THE NOTE (Playstation)	103
WINNING ELEVEN 3 (Playstation)	90
WINTER HEAT (Saturn)	100
YOSHI'S STORY (Nintendo 64)	82
ZAP SNOWBOARDING TRIX (Saturn)	127

REMERCIEMENTS
ADGG, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, VIDEO STORY, à MetaCreations pour ses logiciels de création graphique, Kai's Power Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 2, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur

P.82
Yoshi's Story est le premier jeu 2D de Nintendo sur la N64.

P. 88

Bloody Roar va faire enrager votre Playstation pour votre plus grand plaisir !

P.12

Kagotani San vous dévoile les dessous d'un des jeux les plus attendus de ce début 98 : Tekken 3.

P.44

La M2 de retour, et la Katana enfin dévoilée.

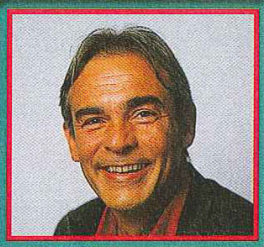
NOTEZ LE CHANGEMENT !

L'année 1998 est l'année des bonnes résolutions pour Consoles+. Nous avons décidé d'être plus sévères dans les notations de jeux. Désormais, seuls les Méga-Hits et Consoles+ d'Or disposeront d'une note supérieure à 90%... et ils sont rares !
Les jeux notés entre 85 et 89% sont de très bons jeux auxquels il manque juste un petit quelque chose pour devenir des Méga-Hits. Ceux notés entre et 80 et 84% sont des jeux moyens qui peuvent intéresser les inconditionnels du genre. De 75 à 79%, le jeu n'est pas vraiment une réussite, on se rapproche du ratage.
En dessous de 75%, déposez le jeu chez Ze Killer. Il adore ça, lui !

P.70

Gex 3D, ou le renouveau de la plate-forme 3D en peau de lézard.

EDITO



En dépit des attaques habituelles de fin d'année (sur la violence des jeux, ou le mythe grotesque du risque d'épilepsie), les consoles se portent indiscutablement bien. Le lancement de la N64 est un franc succès, ce qui n'empêche pas la Playstation de cartonner pour la troisième année consécutive. Comme prévu, l'arrivée de la N64 a boosté un marché qui souffrait de la solitude de la Playstation. On peut juste regretter que Sega soit moins présent dans la compétition, mais cela devrait être temporaire car la Katana se profile à l'horizon. Au niveau du soft, c'est bien sûr Tomb Raider II qui a fait le meilleur score en France, devant Final Fantasy VII. Ces deux hits sont suivis par Crash 2, Fifa 98, V-Rally et Formula One 97, qui ont également réalisé de gros scores. En ce qui concerne la N64, Mario, Mario Kart et Diddy Kong Racing ont remporté le succès attendu, tandis que le triomphe de GoldenEye a étonné nombre de spécialistes.
Le bilan 97 s'avère donc très positif et celui de 98 devrait être encore meilleur.
Je le crois ça !
Alain Huyghues-Lacour

100 GAGNANTS! CONCOURS

1ER PRIX

1 Playstation et 1 jeu Tomb Raider II

2E ET 3E PRIX

1 jeu Tomb Raider II et 1 bombardier Redskins Tomb Raider II

4E AU 10E PRIX

1 jeu et une montre Tomb Raider II

11E AU 13E PRIX

1 montre Tomb Raider II et 1 tee-shirt Redskins Tomb Raider II

16E AU 20E PRIX

1 porte-clefs Tomb Raider II et 1 tee-shirt Redskins Tomb Raider II

14E ET 15E PRIX

1 statuette Lara Croft (40 cm) et 1 tee-shirt Redskins Tomb Raider II

21E AU 25E PRIX

1 porte-clefs Tomb Raider II

TERRITOIRE REDSKINS

TOMB RAIDER II™

26E AU 30E PRIX

1 polaire Eidos

31E AU 60E PRIX

1 badge Lara Croft

61E AU 80E PRIX

1 mug Eidos

81E AU 100E PRIX

1 poster Tomb Raider II

POUR PARTICIPER

Jouez en direct par téléphone au

08.36.68.11.41*

jusqu'au

24 février 1998

EXTRAIT DU REGLEMENT : Eidos et Consoles + organisent un concours du 28/01/98 au 24/02/98 minuit. Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est doté d'une console Playstation, 10 jeux Tomb Raider II sur Playstation, 2 bombardiers Redskins Tomb Raider II, 10 montres Tomb Raider II, 10 tee-shirts Redskins Tomb Raider II, 2 statuettes Lara Croft, 5 polaires Eidos, 10 porte-clefs Tomb Raider II, 30 badges Lara Croft, 20 mugs Eidos, 20 posters Tomb Raider II. Un tirage au sort parmi les joueurs ayant répondu correctement à 7 questions sur les 10 posées déterminera les 100 gagnants. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Caill, 2 rue Duphot, 75001 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Tomb Raider II, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.

*08.36.68. 2,23F/mn

SWITCH, L'ÉTAT DE GRÂCE

Trois jours après le tournage de DistribTwix Connection, il se confie à Studieux Magazine.

STUDIEUX

MAGAZINE

PANDA

Les premières photos de son nouveau film : Le Blé

A GAGNER 1000 PLACES DE CINÉMA !

Envoyez 50 francs et une enveloppe timbrée.

Dossier spécial

Spy Kronomaître

Sa vie, Evian et les femmes

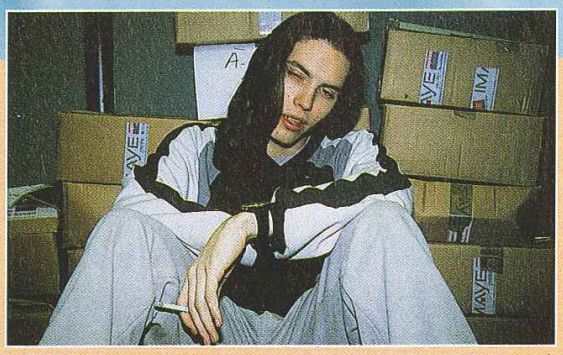
Depuis qu'il a arrêté la Kro, les filles tournent à nouveau autour de lui. Un grand bol d'air !

SORTIES

ISTRIBTWIX CONNECTION

witch est certainement la révélation asculine de l'année. Un rôle sur mesure our ce futur héros des cours de récré.

ISTOIRE : Pour assurer ses fins de mois et l'avenir de sa mille, Roberto Pacras (Switch), un homme jeune et senchanté, resquille tous les mois des Twix au distributeur la rédaction qui l'embauche. Un jour, il se fait surprendre r le boss du niveau, le terrible Goroune ®. Sa vie bascule, et n avenir n'est plus qu'une descente irréversible vers l'enfer.



Studieux Magazine a rencontré Switch quelques jours après la fin du tournage de *Distribtwix Connection* dans son appartement parisien. Nous arrivons chez lui vers 14 h 30, nous le surprenons en plein sommeil. Réveil difficile...

SM : *Switch, bonjour… Pouvez-vous nous parler un peu de votre rôle dans le film ?*

S : (Switch se gratte les fesses en bâillant). Bin, c'est un rôle chanmaille. En fait, je m'suis fait marrave l'aut' jour au distrib' d'la rue Vaugirard par les keufs. Y m'ont emmené au poste et y m'ont fait signer des aveux.

SM : (Switch ouvre un œil, puis l'autre). *Oui, très bien, mais qu'est-ce qui fait que cette histoire est devenue un film ? Cela paraît incroyable tout de même.*

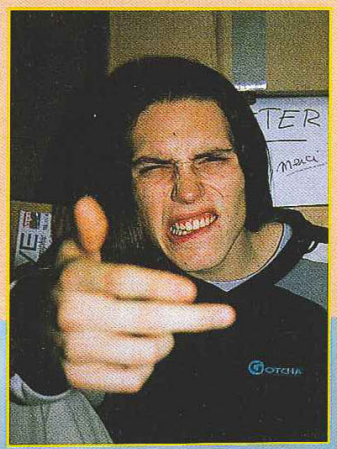
S : Tu veux dire que c'est grave chanmaille ?! Bon j't'explique : au commissariat y'avait un producteur. Il a lu ma déclaration et elle lui a grave trop plu. Y m'a fait signer un contrat, le lendemain je commençais le tournage. Trop cool !

SM : (Switch bâille à nouveau et retourne se coucher en se grattant une nouvelle fois les fesses). *Merci beaucoup, Switch, de nous avoir accueillis chez vous en cette belle matinée d'hiver. Au prochain film peut-être ?*

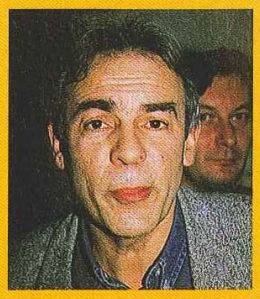
S : Mon prochain film y va être hyper chanmé d'la mort ! J'vais déchirer l'écran ! Bon, je retourne me pieuter. Pouvez descendre les poubelles en sortant ? Merci, j'ai oublié de le faire hier soir, j'étais grave pété après l'apéro offert par le prod' du film. Bonne nuit.

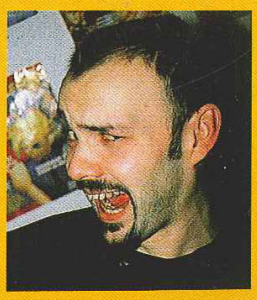
★★★ **Sortie le 12**

Avec Switch, Panda, Gia, Spy, Cheub, Nico et A.H.L. Durée : 6 h 47.



PHOTOMATON





JAPON

La télé : nouvel

La télé japonaise, ce sont sept grandes chaînes auxquelles s'ajoute une myriade de programmes locaux, sans oublier les divers réseaux digitaux satellites et câblés. Ce qui nous donne plusieurs centaines de chaînes, en stéréo et haute-définition 16/9e.

Kagotani san

Mis à part l'affichage, la télé est de loin le meilleur moyen de promouvoir son image, d'autant que les programmes sont très bien structurés. Ainsi, entre 17 h 30 et 20 h, c'est l'heure des enfants. Une sorte de "prime time" pendant lequel des millions de consommateurs potentiels restent scotchés aux écrans, dévorant leurs séries préférées. C'est le moment de la journée où les éditeurs sortent la grosse artillerie ! Puis vient, à partir de minuit, le temps des "otakus", qui ont droit à des programmes plus adultes et à des rediffusions de séries cultes. On a ainsi ingurgité tout "Evangelion" en trois jours, une dizaine d'heures chaque jour ! Je ne vous raconte pas le taux d'audience ! Sachez qu'un épisode est toujours tranché au milieu par une page de pub. Et, bien entendu, chaque série est parrainée par une marque.

Quelles stratégies ?

En règle générale, tout le monde parraine des séries et vide un tombereau de pub lors de la coupure publicitaire. Mais certains annonceurs ont engagé des politiques spécifiques. Sega a racheté un studio pour produire des OAV inspirés de ses jeux à succès. Sony est plus effacé et, hormis la licence "Rurouni", se limite à faire de la réclame. Avec son "Pocket Monster", Nintendo s'est lancé dans une vaste campagne de rouleau compresseur promotionnel. Konami a lancé sa propre série basée sur Goemon. Square, déçu par son jeu de

"Cowa" est la version horreur

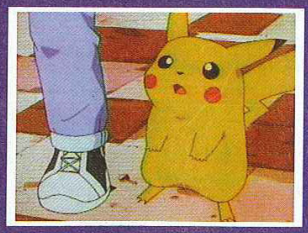
lancé un animé alors que le jeu va subir de profondes modifications. Bandai et Jump usent de la machine Toriyama pour refaire surface. Le premier recycle constamment ses "Power Rangers" sous toutes les formes et vient de sortir une série télé mettant en scènes ses Tamagochi. Namco, comme Capcom, se cantonne dans les OAV, alors que SNK est totalement absent.

Toriyama Akira : le grand retour ?

On peut dire que oui ! Ça fait déjà pas mal de temps que Toriyama ne s'occupe plus de "Dragon Ball". Alors que "Cashman" sort au cinéma, avec un scénario épuisé après seulement quelques épisodes, Toriyama a fait appel à son ancien succès,"Dr Slump", pour refaire surface. Remixée, redessinée et remise au goût du jour, la série fait un carton, soutenue par une réalisation superbe dirigée par le maître en personne. A noter, pour la première fois, une utilisation à outrance de l'ordinateur qui introduit une foule d'effets spéciaux à chaque épisode. Ce n'est pas une nouveauté totale, mais le succès semble de retour. Bien que ses dernières créations dans le monde du manga se soient révélées peu convaincantes, Toriyama publie depuis plusieurs semaines une série, "Cowa". Ce titre vient du mot " Kowai " (terrifiant en japonais). Sorte de "Dr Slump" version "Famille Adams", il rompt totalement avec le style

LA NOUVELLE IDOLE DES JAPONAIS

Nintendo a réalisé "le" carton magistral en poussant les séries Bandai dans les orties ! Audience record ! Mais l'animé a été suspendu après avoir envoyé pas moins de cinq cents enfants à l'hôpital le 16 décembre. Le coupable : une succession d'effets de lumières rouge et bleue qui aurait provoqué des crises épileptoïdes. Tokyo Television, le studio de production et Nintendo enquêtent...



Même

EHR

Square
comme
fond en
a déjà c
baston

DR

uel espace infini...

Même les bordures ne sont pas régulières pour renforcer l'atmosphère.

Le style de "Cowa" surprend. Trop ?

EHRGEIZ, PAS COMPRIS !

Square veut faire de l'arcade, mais ne sait pas comment. Alors que que son jeu Ehrgeiz est refait de fond en comble, l'animé, une pâle copie de "Gundam", a déjà commencé à être diffusé. Mais où est donc la baston là-dedans ?

On est loin de "Dragon Ball Z" !

DR SLUMP : LE GRAND RETOUR

Voici les premières photos de la série télévisée qui signe aussi le retour en force de Toriyama qui supervise le projet en personne !

Tekken 3

Alors que les deux premiers volets ont remporté un vif succès populaire sur Playstation, Tekken 3 s'apprête à sortir à son tour avec la ferme intention de réitérer l'exploit de ses aînés.

Les décors ne resteront vraisemblablement pas en 3D à cause des limites de la Playstation.

Graphiquement, la conversion semble très réussie.

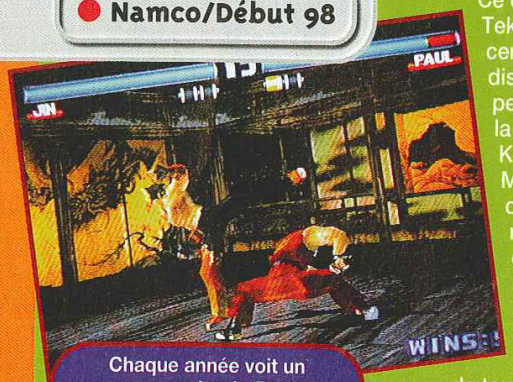
PLAYSTATION

● Namco/Début 98

Avec Tekken 3, Namco a réalisé un coup de maître. En arcade, le jeu a permis à l'éditeur de tenir tête à Sega et son rouleau compresseur VF3 malgré la différence importante de puissance entre la carte de Namco, le System 12, et le Model 3 de Sega. A ce sujet, rappelons que c'est Tekken 3 qui a inauguré le System 12. Cette nouvelle carte est une version 50% plus puissante que le précédent System 11. Car il fallait bien à un moment tenter de combler une partie du fossé technologique pour faire bonne figure face à VF3, tout en respectant la politique du tout Playstation.

L'heure du changement

Ce qui frappe avec Tekken 3, c'est très certainement la disparition de personnages clés de la saga. Ainsi, exit Kazuya, Jun et Michelle. Les autres ont vieilli et de nouveaux combattants ont fait leur apparition. Ce qui a permis au game-play d'évoluer au lieu de tourner en rond. Reste à savoir si les fans qui avaient l'habitude d'utiliser Jun ou Kazuya vont s'y retrouver.



Chaque année voit un nouveau volet de Tekken arriver sur la 32 bits de Sony.

M. Paul est toujours aussi redoutable malgré son âge (dans le jeu !).

Le scénario débute à la fin du deuxième volet. Après avoir vaincu son fils Kazuya, Heihachi Mishima l'a enterré dans le cratère d'un volcan et repris les rênes de l'entreprise familiale, Mishima Finance, qui lui avait été subtilisées au cours du premier épisode par le même Kazuya. Mais avec la défaite de ce dernier, le démon qui l'avait habité n'a pas disparu pour autant au fond du volcan. En effet, cet être maléfique apparaît à Jun la fiancée de Kazuya (eh oui ! comme le monde est petit), et réclame l'âme de leur enfant "Jin". Jun défait le démon et s'enfuit avec son fils, loin de toute présence humaine, dans les monts Yakushima, au Japon.

Heihachi a changé depuis Tekken 1 et voue depuis son existence au Bien, avec un programme ambitieux pour établir la paix dans le monde. Usant de sa fortune colossale, il nourrit les pays pauvres et gomme les inégalités. Près de 15 ans ont passé et une équipe de la Mishima Finance met à jour les ruines d'une ancienne cité en Amérique centrale, ainsi qu'une mystérieuse créature. Depuis, aucune nouvelle...

L'éternel retour

Heihachi arrive sur les lieux et découvre un vaste charnier. Il est pris d'une sensation étrange. Il est à nouveau investi de l'ambition de conquérir le monde, comme autrefois. Pour cela, il veut prendre sous son contrôle cette créature aux pouvoirs extraordinaires. L'histoire se répète... Dès lors, nombre de combattants valeureux disparaissent un à un... Jun à son tour meurt, battue par cette créature d'un autre monde. Son fils, Jin, âgé de 15 ans, est recueilli par son grand père Heihachi. Jin demande à ce dernier de le former en vue de venger la mort de sa mère. C'est ainsi qu'il organise la troisième édition du tournoi de l'Iron Fist

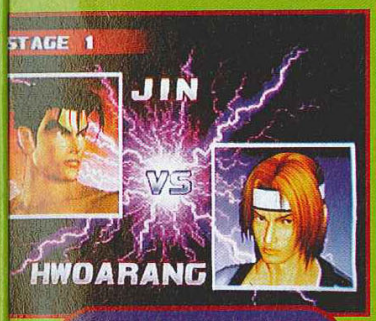
Les nouveaux personnages apportent de l'air frais à la saga.

Jun a disparu. Dommage, elle était un perso clé de Tekken 2.

("Poing d'Acier"). Tous les plus grands combattants seront là, ainsi que la créature. Jin a désormais 19 ans. Le tournoi peut commencer...

Et la conversion dans tout ça ?

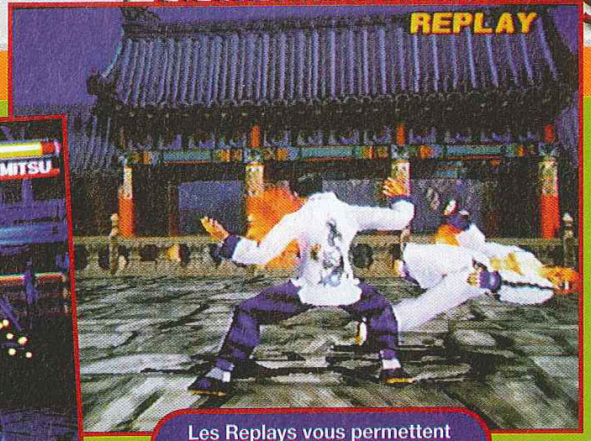
Si le passage du System 11 à la Playstation était "facile" vu que la carte avait été étudiée pour, il en va autrement pour le System 12. Il semble qu'on ait atteint les limites de la PS avec ce Tekken 3.
Dans la version arcade, les décors sont en vraie 3D mappée. Ce fut là le principal écueil de la conversion. La PS est forte en 3D, mais sa faible mémoire vidéo est son point noir. De plus, la modélisation des personnages est bien plus poussée, et la qualité du mapping est très supérieure à celle de Tekken 2. Et il faut faire tenir tout cela en mémoire ! Il a fallu donc faire des choix.



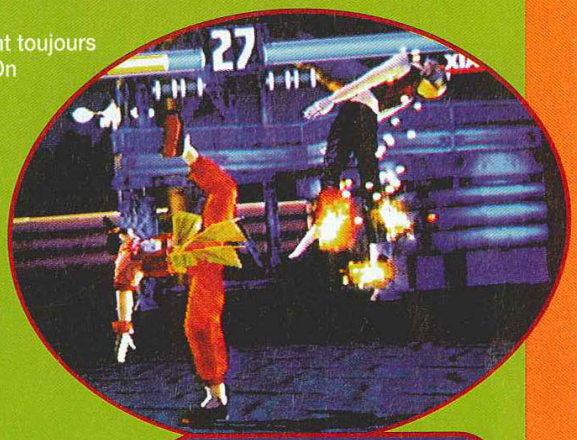
Tekken 3 a été un succès en arcade, la console devrait suivre sans problème.

Les effets de lumière sur les personnages ont été renforcés.

Le game-play et les mouvements sont 100% fidèles à la version arcade. La technique de la Motion Capture a aussi été utilisée pour affiner les mouvements originaux. Pour compenser la modélisation moindre des personnages sur PS, le Goureau Shading et le Mapping gomme les différences visuelles. On se trouve donc devant une conversion vraiment réussie comme c'est désormais la tradition chez Namco. Les décors ne devraient pas rester en 3D mais se transformer en plan scrollé horizontalement. Mais comme ils n'intervenaient pas dans le jeu lui-même, à la différence d'un Fighting Vipers ou d'un VF3, cela ne devrait pas affecter le game-play.
Le jeu inclura aussi les personnages bonus de l'arcade. Il y a aussi des plus, comme les films en images de synthèse qui ont toujours été superbes. On devrait avoir des modes de jeu supplémentaires (non encore dévoilés) et des personnages cachés. Rappelez-vous de Tekken 2 avec sa montagne de persos !



Les Replays vous permettent de revivre vos exploits en direct.

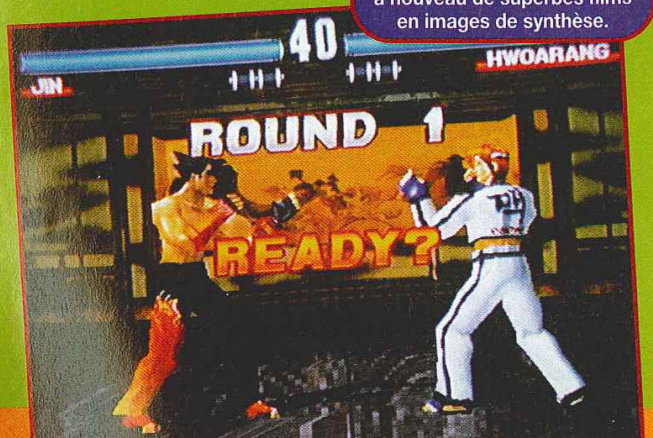


Le System 12 met en évidence les limites de la Playstation, mais Namco s'en sort très bien.

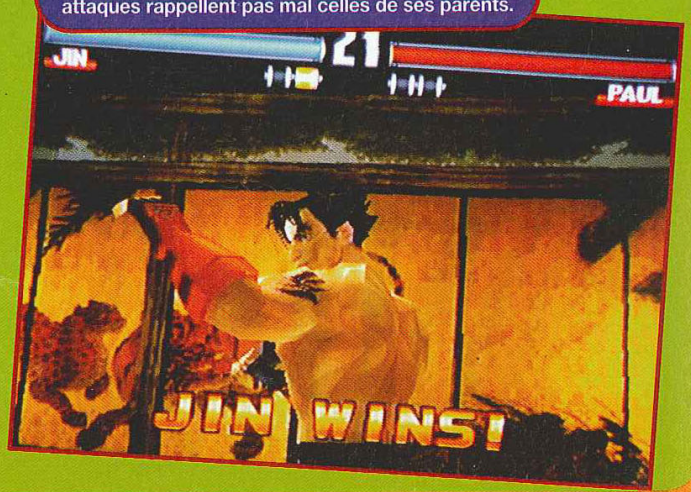
Mission accomplie

Bref, la mission semble être remplie pour Namco, malgré les difficultés techniques liées à la différence de puissance entre la Playstation et le System 12. Ce Tekken 3 est d'ores et déjà assuré d'un succès à la mesure (si ce n'est plus !) des volets précédents. Commencez donc à économiser pour sa sortie non encore décidée pour l'Europe mais présumée pour le premier semestre 98. Pour votre information, ces premières photos sont issues d'une version avancée à un peu plus de 30% ! Le résultat est déjà superbe.

Les fins du jeu vont proposer à nouveau de superbes films en images de synthèse.



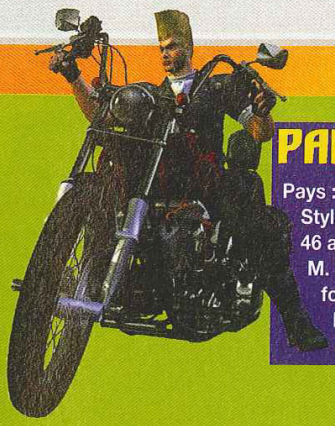
Jin est le fils de Jun et de Kazuya. Du coup, ses attaques rappellent pas mal celles de ses parents.



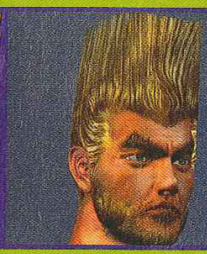
Tekken 3

EDDY GORDO

Pays : Brésil
Style : capoela
27 ans, 188 cm, 75 kg, B
C'est le rasta de service (la mode depuis Fatal Fury), il offre l'un des meilleurs game-play du jeu.

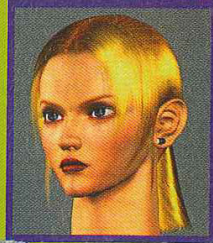


PAUL PHOENIX



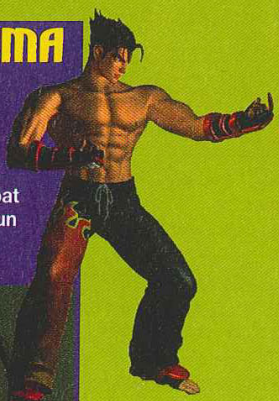
Pays : USA
Style : Mercedes ?
46 ans, 187 cm, 81 kg, O
M. Paul a vieilli, mais sa force est restée la même. Il est toujours aussi redoutable.

NINA WILLIAMS

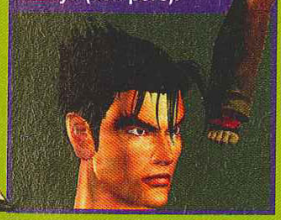


Pays : Irlande
Style : aïkido
22 ans, 161 cm, 49 kg, A
Elle s'est beaucoup entraînée, et nous est revenue bien plus forte.

JIN KAZAMA

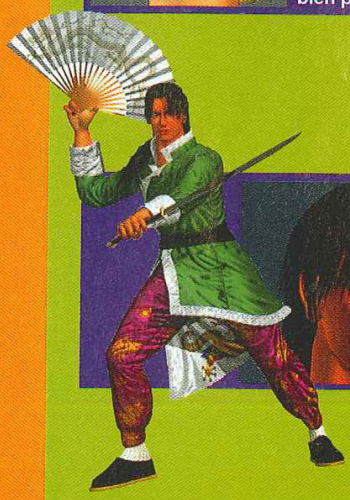


Pays : Japon
Style : N.C.
19 ans, 180 cm, 75 kg, AB
Nouvel héros du jeu, son art du combat est la synthèse de Jun (sa mère) et de Kazuya (son père).



HWOARANG

Pays : Chine
Style : tae kwan do
19 ans, 181 cm, 68 kg, O
C'est la copie conforme du bon vieux Kim de Fatal Fury. Il est très rapide !



LEI WULONG

Pays : Chine
Style : N.C.
45 ans, 175 cm, 65 kg, A
Copie du Shun de VF2, Lei possède les mouvements les plus étranges du jeu.

KING

Pays : Mexique
Style : catch
28 ans, 200 cm, 90 kg, A
Ses prises de corps au sol ont été améliorées pour notre plus grand plaisir.

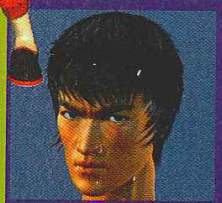
LING XIAOYU

Pays : Chine
Style : N.C.
16 ans, 157 cm, 42 kg, A
Elle a pour mission de faire oublier la belle Jun. Mais le pourra-t-elle vraiment ?

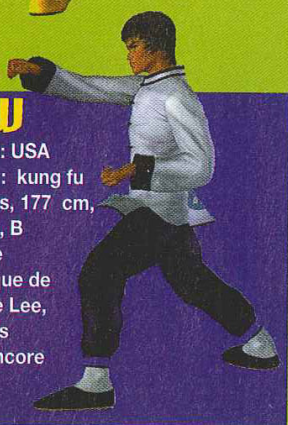
YOSHIMITSU

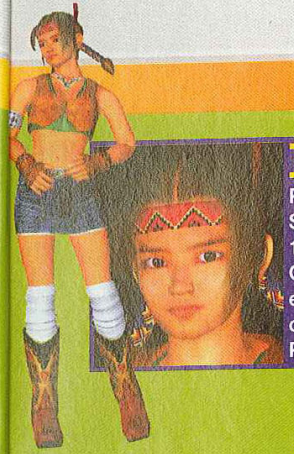
Pays : Japon
Style : N.C.
Age inconnu, 178 cm, 63 kg, O
Ce personnage mystérieux a perdu son apparence humaine pour devenir un véritable monstre.

FOREST LAW



Pays : USA
Style : kung fu
25 ans, 177 cm, 66 kg, B
Digne réplique de Bruce Lee, il nous revient avec une technique encore supérieure (Tu le crois, ça ?
© AHL XXe siècle) !

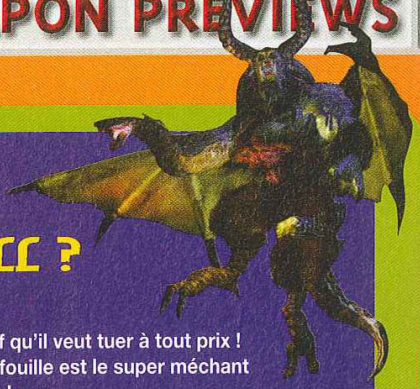




JULIA CHANG

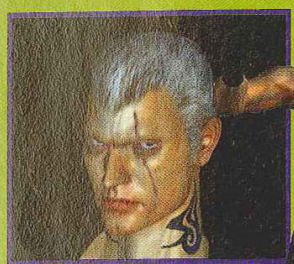
Pays : USA
Style : N.C.
18 ans, 165 cm, 54 kg, B
C'est la sœur de Michelle, et elle prend l'intérim dans ce troisième volet. Pourquoi ?

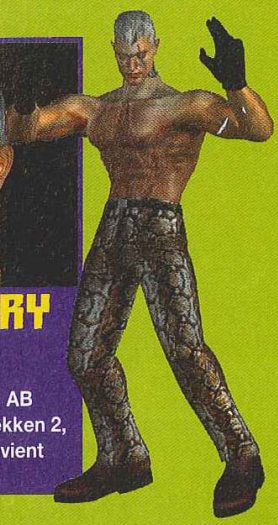
OGRE I & II : SYNDROME DRAGONBALL ?



Pays : Amazonie
Style : démoniaque
On ne sait rien de lui, sauf qu'il veut tuer à tout prix ! Ce démon libéré lors des fouille est le super méchant du jeu, alors prenez garde !

En intégrant Heihachi Mishima, Ogre I se transforme en une créature plus démoniaque appelée Ogre II. Malheureusement, elle se comporte globalement comme Devil Kazuya et la vaincre ne sera pas difficile avec un peu de patience.

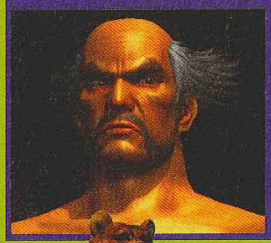




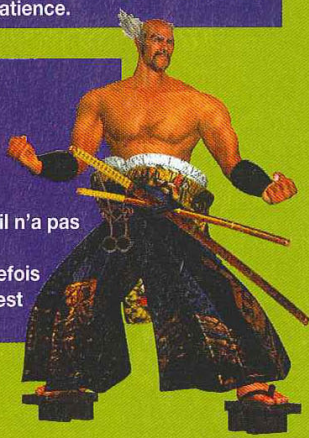
BRYAN FURY

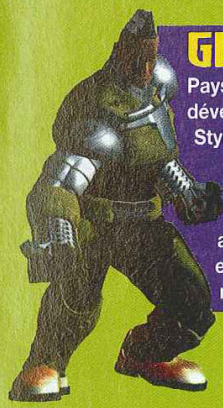
Pays : USA
Style : kick boxing
29 ans, 186 cm, 80 kg, AB
Peu exploitée dans Tekken 2, la kick boxing nous revient bien plus musclée !

HEIHACHI MISHIMA



Pays : Japon
Style : Mishima
73 ans, 179 cm, 80 kg, B
Malgré son âge, il n'a pas perdu de ses ambitions d'autrefois et sa puissance est restée la même.





GUN JACK

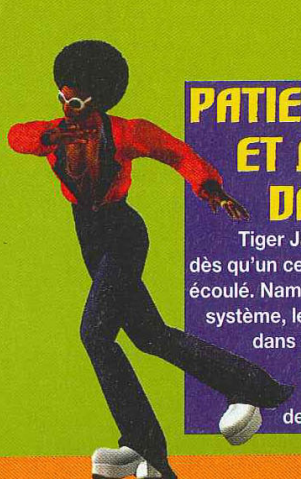
Pays : un labo de développement militaire
Style : militaire
7 ans, 220 cm, 170 kg, plutonium
Ce robot de combat a renforcé son arsenal et vous posera pas mal de problèmes !

KUMA

C'est l'animal de compagnie de Heihachi (si ! si !)
Style : dérivé de celui de Heihachi
18-20 ans, 280 cm, 210 kg
Le style est assez austère mais destructeur.

MOKUJIN

Pays : la forêt
Style : Mokujin Ken
Age inconnu, 178 cm, 95 kg
L'homme des bois est un personnage bonus plus comique que redoutable.



PATIENCE ET LONGUEUR DE TEMPS...

Tiger Jackson et Anna apparaissent dès qu'un certain temps de jeu s'est écoulé. Namco avait déjà testé ce système, le "Time Release Character", dans Soul Edge Evolution 2. On accède ainsi aux semi-boss et boss en plus de ces deux persos.

Sega Rally Champ

En exclusivité pour Consoles+, Tetsuya Mizuguchi, la figure emblématique de l'AM Annex, et son équipe ont accepté de vous dévoiler en avant-première leur nouveau bébé.

Vous vous en souvenez, Sega Rally a marqué son époque en arcade et sur console par un game-play et une réalisation exemplaires. A tel point que beaucoup de joueurs le considèrent toujours inégalé à ce jour sur ces deux marchés. Son secret, un homme, Tetsuya Mizuguchi. Créant son propre AM, l'enfant terrible de Sega s'est entouré d'une équipe de vétérans talentueux avec la ferme ambition de réaliser un titre fort.
Je vous préviens tout de suite, le Model 3 délivre un spectacle

En dérapant, on laisse des traces de pneu.

en temps réel encore jamais vu. C'est une expression reprise très souvent au sujet de cette carte d'arcade, je vous l'accorde, mais là, et plus que dans les titres précédents, on atteint un sommet inédit dans l'histoire du jeu vidéo. Graphiquement, c'est un monstre, mais c'est en mouvement que le jeu prend une dimension démente ! Son grand frère est enterré vite fait bien fait ! La puissance du Model 3 permet à Mizuguchi de réaliser un second volet gérant une foule de paramètres physiques de manière hyperréaliste.

On peut dorénavant sélectionner la Lancia Stratos dès le début !

Quoi de neuf ?

Au niveau du game-play, le jeu n'est pas encore assez avancé (30%) pour se faire une idée définitive, mais, à ce stade, la conduite égale déjà le plaisir éprouvé dans le premier volet du jeu. Pour la borne, l'avancement est évalué à 50%. Outre la révolution graphique, le jeu s'étoffe à tous les niveaux. Plus de voitures. On pourra désormais faire son choix entre plus de quatre bolides. Leur nombre définitif n'est pas arrêté, car Sega est encore en négociation pour les licences.

Vous en reprendrez bien une claque

On devrait compter, si tout va bien, pas moins de huit véhicules, avec, pour la première fois, des voitures françaises. Oui, Monsieur ! Françaises ! La Peugeot 306 et la Laguna de Renault rejoindraient Subaru et Ford au titre des nouveaux arrivants. Ce qui n'empêche pas de retrouver des vieilles connaissances et, surtout, des légendes comme la Toyota Celica, la Lancia Delta ou la fabuleuse Lancia Stratos !

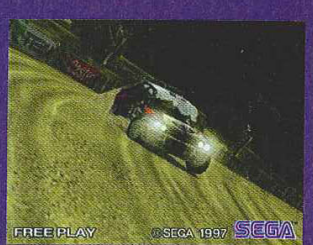
En rallye, les dérapages sont la clé de la victoire !

Il y aura au moins six circuits, avec un panel complet de terrains et de situations. On passera de l'asphalte au rallye raid ! Autre changement important, on subira les caprices de la météo (pluie, neige, brouillard) ainsi qu'une course de nuit redoutable. Cette dernière n'est autre que la réplique du fameux Monte-Carlo !

Que du rallye !

Il faut toujours rallier l'arrivée dans les temps et en rattrapant vos quinze concurrents. Attention, cela reste du rallye, donc pas question de départ groupé. Enfin, un mode Time

Deux Stratos se battent pour être devant avant le rétrécissement de la route.

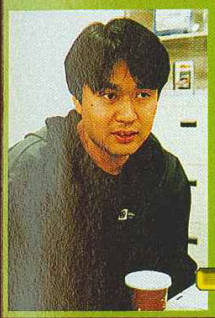


mpionship 1998

UN DUO INFERNAC !

Avec Kenji Sasaki à la direction et Mizuguchi à la production, ce duo infernal s'est imposé comme "la" référence de l'arcade automobile. Tetsuya Mizuguchi, autrefois membre de l'AM3 est le père de hits tels que Sega Rálly 95, Manx TT, Sega Touring Car... C'est le Monsieur jeu de course automobile 3D chez Sega. Se sentant à l'étroit dans la maison mère, il a pu constituer son propre AM. Il est aussi exigeant qu'un Miyamoto dans son domaine, ce qui explique en grande partie le niveau de réalisme et de finition de ses jeux. Kenji Sasaki, lui, est plus méconnu ! Il a travaillé pour Sega en free-lance avant de rejoindre Namco, au grand dam de son ami Mizuguchi. Là-bas, Kenji Sasaki a travaillé sur de gros projets, sur lesquels il ne veut pas s'étendre, mais qu'on connaît sous le nom de code "Rav% R&cer" (les fans reconnaîtront). Il y a un an et demi de cela, Mizuguchi a réussi à récupérer Sasaki pour son AM ! A noter que, depuis, Namco n'a plus produit de jeu de course. Oh la belle coïncidence ! Disons, que le concurrent a été tout simplement décapité !

Tetsuya Mizuguchi a placé, comme à son habitude, la barre très haut avec son SRC 98.



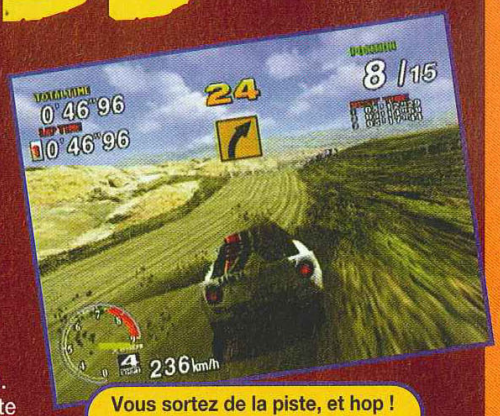
Après le départ de Kenji Sasaki, Namco s'est retrouvé décapité et, depuis, a jeté l'éponge.

Attack vous lancera à la chasse au record. On peut se demander si un système reliant toutes les salles d'arcade sera mis en place pour afficher constamment le meilleur temps à l'échelle national.

Les détails font le réalisme !

L'AM Annex a soigné son bébé dans les moindres détails ! Au niveau du jeu, on trouve des effets spéciaux monstrueux qui enterrent tout ce qui a été fait avant. Un exemple, histoire de vous faire baver d'envie ! Les vitres des voitures reflètent, avec une qualité hyperréaliste, les décors environnants. Bien sûr, rien ne rame ! Pour votre information, sachez que Sega Rally 2 va introduire de nouveaux effets jamais vus encore sur Model 3. Si vous allez vite, vous serez ébloui par la mitraille des flash des fans amassés sur les bords de la route. Une scène inspirée d'une vidéo tournée dans la voiture de Didier Auriol.

Impressionnant ! On aura peut-être droit à des traversées de rivière. Les voitures respectent les configurations spécifiques à chaque course. Au Kenya, on reconnaît l'équipement des rallyes raids (pneu de secours sur le toit, système d'aération...). A Monte-Carlo, on note la batterie habituelle de phares frontaux. Eh oui, l'équipe de développement n'a pas hésité à parcourir des milliers de kilomètres pour suivre les manches les plus importantes du Championnat du monde de Rallye.



Vous sortez de la piste, et hop ! vous labourez les bas-côtés !

ARCADE

AM Annex/Printemps

Et la borne ?

La borne possède un système unique qui permet de traduire les tremblements du châssis, mais aussi l'effet du freinage, par une légère poussée vers l'avant. Les enceintes, disposées un peu partout, vous font ressentir le relief du terrain. En plus de la musique, on aura aussi droit aux bruits à l'intérieur de la voiture. C'est bête, mais ça rajoute énormément au jeu ! Les phares en haut de la borne possède de vrais caches "Cibié".
Sega Rally 2 devrait sortir dans le courant de mars 98, et sera, comme le premier épisode, voué au marché européen. L'édition 95 s'était vendue à plus de 10 000 exemplaires, celle de 98 risque de faire aussi fort, d'autant que Sega a réussi le tour de force de ramener le prix du Model 3 à celui du Model 2 ! La concurrence s'affole. Rendez-vous dès le mois prochain pour de nouvelles photos.

Quand les pneus chauffent, la gomme brûle avec un effet de fumée saisissant.

ROULEZ PETITS BOLIDES !

Voici en avant-première les quatre premières voitures du jeu. Sachez qu'il y en aura encore plus !

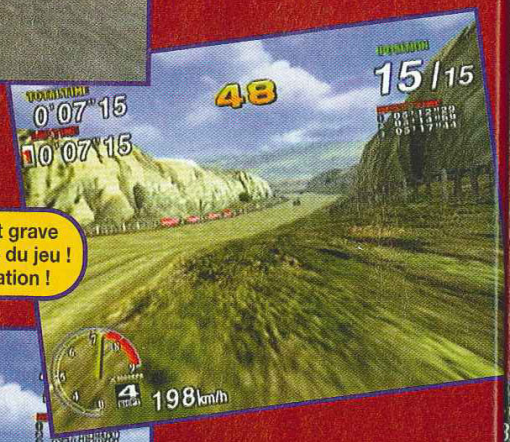
Celica

Delta

Impreza

Stratos

Les flashs crépitent à votre passage !



L'effet de vitesse est grave tout comme la beauté du jeu ! Sans oublier l'animation !

L'équipe a pris des milliers de photos à travers le monde pour réaliser les décors.

Les empoignades pendant la course sont très viriles.

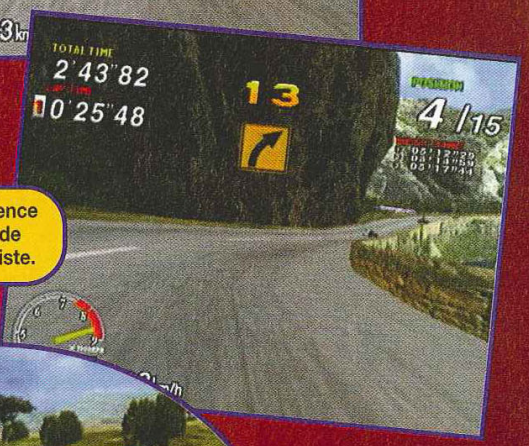
La puissance du Model 3 permet de voir très très loin !

Les spectateurs seront très nombreux en bord de piste dans la version finale.

Pour doubler ce concurrent, c'est pas gagné !

La qualité du décor est incroyable, tout comme la gestion de la lumière.

Je répète : tout est en 3D temps réel !



Il y a en permanence une quinzaine de voitures sur la piste.

L'adversaire ne tentera pas d'actions dangereuses, mais il commettra un minimum de fautes.

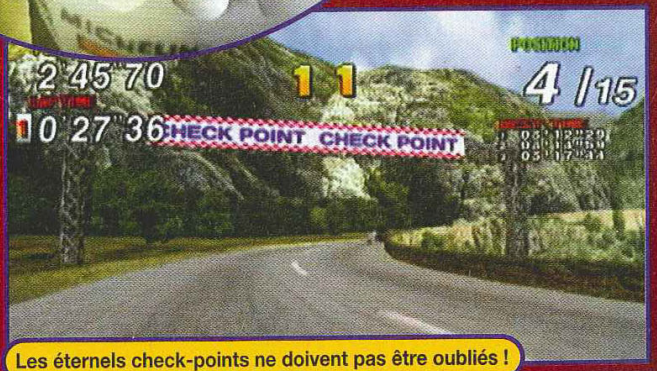
A l'arrivée, on vous montre la voiture sous toutes les coutures !

UN FORMIDABLE POTENTIEL

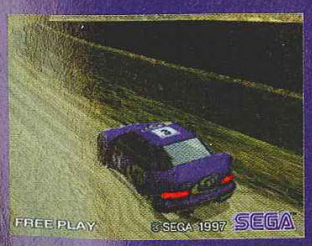
Selon Kenji Sasaki, le Model 3 demande une nouvelle approche en matière de développement. La carte permet des effets et un aspect graphique révolutionnaires. Mais ce formidable potentiel ne doit pas constituer l'essentiel du jeu. Le game-play doit également progresser à la mesure de l'amélioration importante des graphismes. La carte est la même que celle de JP2 (AM3, Model 3.2).

Le projet Sega Rally Championship 1998 a débuté dès mars 1997. Entre 15 et 20 personnes travaillent sur le jeu. C'est peu comparé aux effectifs de l'AM2, mais Mizuguchi y voit de meilleures conditions de créativité. L'AM Annex devrait cependant bientôt s'agrandir afin de produire plusieurs jeux en même temps. Cet AM a développé ses outils de programmation personnels pour le Model 3 afin de se constituer une image de marque que l'on retrouvera à travers ses jeux.

A l'heure actuelle, Sega Rally 2 est de loin ce qui se fait de mieux sur Model 3 (et en arcade plus généralement), mais l'équipe de Mizuguchi estime utiliser encore moins de 30% du vrai potentiel de la carte.

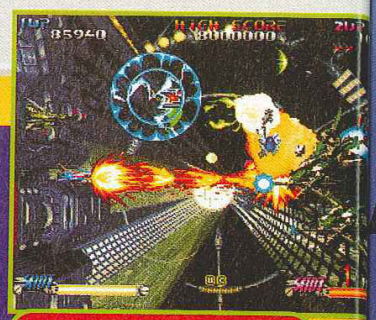


Les éternels check-points ne doivent pas être oubliés !



Blazing Star

Après Pulstar (1995), voici enfin la suite de l'un des shoots les plus célèbres du monde de la Neo Geo, mais aussi du genre, arcade et consoles confondues.



Les effets 2D sont très réussis.

Après plus de deux ans d'attente, voici enfin la suite de Pulstar, Blazing Star, qui pointe le bout de son nez. Et comme c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes, la recette du succès du premier épisode a été conservée et légèrement pimentée. Le scrolling est toujours horizontal. Le système de tir ressemble beaucoup à celui de premier volet se sont déguisés en robots agressifs. Ce qui ne leur évitera pas de se faire étriper comme il se doit.
Un mode sans armement évolutif proposera un challenge de poids (impossible ?) pour les vétérans. Vous aurez apparemment le choix entre quatre appareils. En cours de partie, des messages apparaissent pour commenter vos actions. Bien sûr, les graphismes ont été améliorés, ce qui explique la taille démesurée de la cartouche (346 Mb). Mais pas de 3D, juste de la bonne 2D avec ses hordes d'ennemis et ses boss toujours aussi difficiles à vaincre. On peut bien sûr tirer une super boule d'énergie, ou préférer le Rapid Fire pour nettoyer l'écran vite fait.
L'attente n'aura pas été vaine. Le meilleur shoot de la Neo Geo a fait peau neuve.
Si seulement le premier volet pouvait ressortir sur nos 32 bits !

Vos actions sont commentées en bord d'écran.

NEOGEO

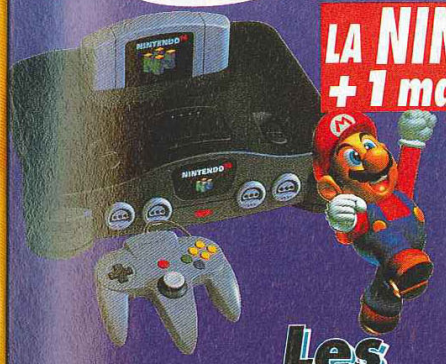
SNK/Début 98

R-Type avec la possibilité de charger son tir pour provoquer une boule d'énergie destructrice du plus bel effet. Les sprites ont été réalisés en 3D, puis convertis sous forme 2D. Le mode 2 joueurs est également de la partie.
Au titre des changements, notez que les monstres du

Les fous de la détente vont être aux anges.

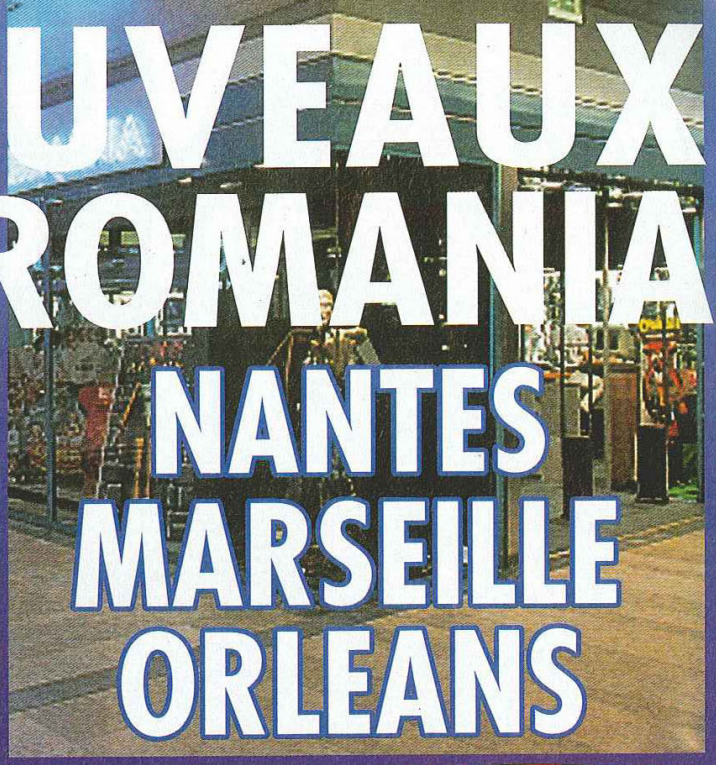
Fini les monstres du premier volet. Cette fois, ce sont des robots qu'on pulvérise !

En mars 3 NOUVEAUX MICROMANIA



LA NINTENDO 64 + 1 manette 999F

NINTENDO 64



NANTES MARSEILLE ORLEANS

Les meilleurs jeux Nintendo 64 sont chez MICROMANIA

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

NEW **Fous de glisse**, non vous ne rêvez pas ! Vous pouvez participer aux **jeux olympiques d'hiver**. 13 épreuves disponibles : **ski alpin, saut à ski, snowboard, freestyle...** Avec un **mode compétition olympique** ou **challenge** vous pourrez vous **éclater à 4**. De plus la **manette analogique est compatible.**

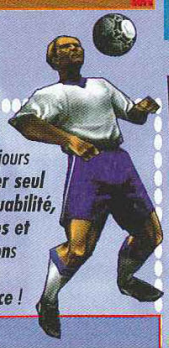
La première **simulation de basket** arrive sur la N64 ! À vous le **championnat NBA 98** ! Jouez dans les plus grandes équipes avec les **véritables joueurs modélisés.** Avec un superbe **graphisme en 3D** hyper fluide et dynamique, des **mouvements calqués sur la réalité** et la possiblité de **jouer à 4 simultanément** vous serez vraiment sur le parquet.

NEW

Le catalogue officiel Nintendo 64 dans tous les Micromania !! **GRATUIT**

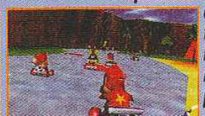
Incarnez le plus célèbre des agents secrets ! Composé de **20 niveaux**, **Golden Eye 007** reprend les meilleures scènes du film. De l'**action**, un niveau de détail extrême, des tonnes de **bonus secrets**, des graphismes magnifiques ! Il est de plus **COMPATIBLE** avec le **VIBREUR !!**

TOP



La nouvelle mouture de FIFA 98 offre toujours la possibilité de **jouer seul ou à plusieurs. Jouabilité, fluidité améliorées et nombreuses options** feront de ce jeu la **nouvelle référence** !

TOP Dans la peau d'un des **8** personnages parcourez **25 circuits** de toute beauté dans le seul but de **finir le premier** : chutes d'eau, rivières de lave, déserts et villes. La nature du sol changeant, **adaptez votre conduite à chaque circuit**. Énigmes et boss de fin de niveau. **Mode 4 joueurs.**



En mars 3 NOUVEAUX MICROMANIA

NANTES - MARSEILLE - ORLEANS

Découvrez les Tops d'Or 98 PlayStation dans le catalogue couleur disponible chez Micromania !! GRATUIT

Cool Boarders 2

NEW

Avec **Cool Boarders 2**, vous pourrez **surfer** avec une **douzaine de planches** et **4 personnages** de base sans compter ceux qui se cachent. **Jouez seul ou à 2, participez à des championnats**, faites du half pipe et bien d'autres choses encore !

Vivez les sports d'hiver grâce à votre PlayStation avec CoolBoarders 2, Nagano

Fous de glisse, non vous ne rêvez pas ! Vous pouvez participer aux **jeux olympiques d'hiver**. 13 épreuves disponibles : **ski alpin, saut à ski, snowboard, freestyle...** Avec un **mode compétition olympique** ou **challenge** vous pourrez vous éclater à **4**. De plus la **manette analogique est compatible.**

NEW

Nightmare Creatures

TOP

Au XIX° siècle, de **mystérieuses hordes de démons** envahissent la ville de **Londres**. A vous de choisir la bonne personne, un **prêtre** ou une **jeune fille** qui auront la lourde tâche de **nettoyer la ville** des ces **monstres avides de sang**. Ce jeu est un mélange subtil de Tomb Raider et de Resident Evil.

Bloody Roar

Voici un **jeu de combat** original : graphismes soignés, rapidité exemplaire... Jouer avec **8 personnages principaux** sans oublier ceux qui sont cachés, chacun ayant la possibilité de **se transformer en animal.**

NEW

NBA Pro 98

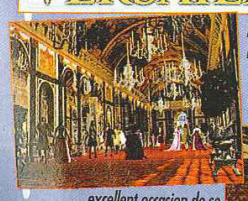
NEW

Konami, champion des simulations sportives, vous permet de participer au **championnat NBA 98 ! Motion capture, modélisation** de vos stars préférées rendent le **jeu encore plus réaliste : slam, alley cops, plusieurs vues, possibilité de transfert, gestion et création de joueurs...**

Jeu disponible MARS 98

Versailles

Versailles arrive enfin sur votre PlayStation ! Plongez dans cette **magnifique reconstitution historique** qui, grâce à un système unique de programmation, vous permettra de vous balader dans de **superbes décors en 3D**. Une excellent occasion de se



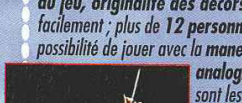
Warhammer Dark Omen

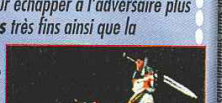
NEW

Dark Omen est un **wargame en 3D** temps réel. Vous êtes **libres de vos mouvements et du choix** des angles de caméra. Vous incarnez le **capitaine d'une armée** de mercenaires chargés de délivrer cette terre des hordes des ténèbres : **régiments** de cavalerie, d'infanterie, d'archers et de sorciers, **machines de guerre...**

Bushido Blade

Ce jeu de **combat** vous permettra de jouer **avec et contre des samouraïs : rapidité du jeu, originalité des décors** pour échapper à l'adversaire plus facilement ; plus de **12 personnages** très fins ainsi que la possibilité de jouer avec la **manette analogique** sont les





LA PLAYSTATION +1 manette

990F*

PlayStation

rts d'hiver
tre PlayStation
Nagano...

NEW

t à ski,
étition

us permet de
pture,
ncore plus
bilité de

NEW

versaire plus
e la

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

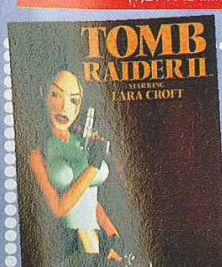
GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles. Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

NOUVEAU SERVICE !
Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation et Nintendo 64
* Voir conditions à la caisse

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX



La belle Lara part à la recherche de la «Dague de Xian» : 5 univers subdivisés en plusieurs niveaux, de la Chine à Venise et au Tibet, utilisation de 2 objets en même temps, conduite d' engins, de nouvelles armes, de nouveaux monstres. Les milliers de fans qui la connaissent

TOP

MICROMANIA NANTES
Centre Commercial Beaulieu
44000 Nantes NEW

MICROMANIA ORLÉANS
Centre Commercial Place d'Arc
45000 Orléans NEW

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10
LA TÊTE DANS LES NUAGES

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA ITALIE 2
Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2
A côté de Grand Optical - 75013 Paris
Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA MARSEILLE
Centre Commercial Centre Bourse
13001 Marseille NEW

MICROMANIA IVRY GRD CIEL
Centre Ccial Carrefour Grand Ciel
94200 Ivry-sur-Seine
Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour -78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA ROUEN ST-SEVER
Centre Commercial Saint-Sever
76000 Saint-Sever
Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127
Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Étoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon St-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Commercial Auchan
62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 20 52 77

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Centre Commercial Cora Cormontreuil
51350 Cormontreuil
Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-enBière - Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

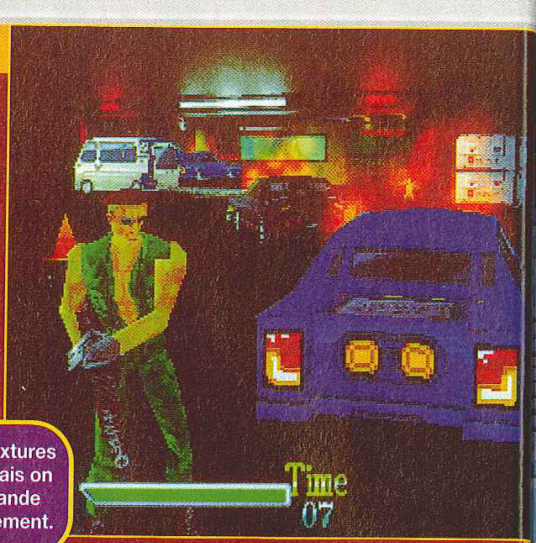
MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas
94561 Thiais - Métro Villejuif Terminus
Bus 185/285 RER C Choisy

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

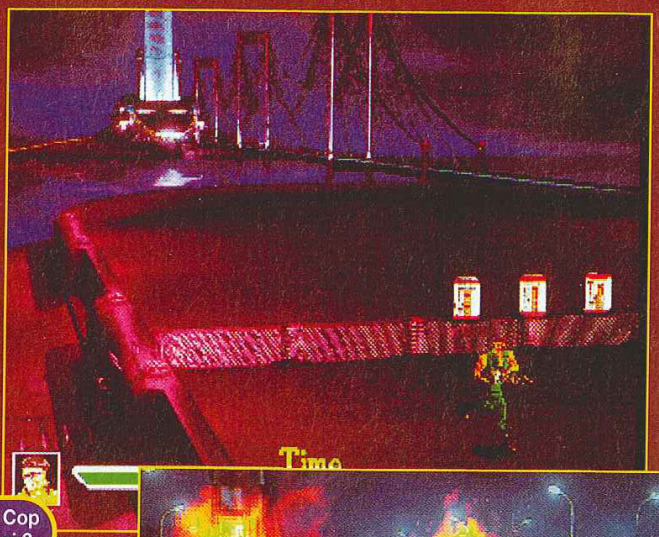
Crisis City

Après une longue absence, Takara est de retour. Il est vrai qu'entre-temps l'éditeur nous a sorti quelques titres sans grande envergure. Voici enfin l'heure du changement avec...

To Shin Den ? Mauvaise réponse ! Takara est en quête de nouveauté, car innover dans le jeu de combat 3D est devenu une tâche ardue sur la Playstation qui est saturée de ce type de production. La mode est actuellement à Bio Hazard. Cependant, Takara a choisi la voie empruntée par Riverhillsoft avec son Over Blood 2. En effet, Crisis City est entièrement en 3D avec un jeu de lumières meilleur que son concurrent de Riverhillsoft. L'équipe de développement s'est directement inspirée de films comme "Nikita", "l'Arme fatale", "Terminator" ou "Desperado". On évolue dans une ville gigantesque, entièrement en 3D mappée et divisée en niveaux. Grâce à la 3D, le travail des angles de caméra est simplifié par rapport à un Bio Hazard (2D). Les choses peuvent changer d'ici là, mais, pour le moment, vous évoluez dans des niveaux et vous devrez éliminer tous les ennemis, à la manière d'un Virtua Cop, sauf que, cette fois, il faudra surveiller vos arrières, car les menaces viennent de partout. Chaque niveau est limité en temps. Rien n'a encore été révélé sur la présence ou non d'un mode 2 joueurs. Mais il y a de grandes chances pour que le jeu se cantonne dans un game-play solitaire. Allez, plus que quelques mois avant le test !



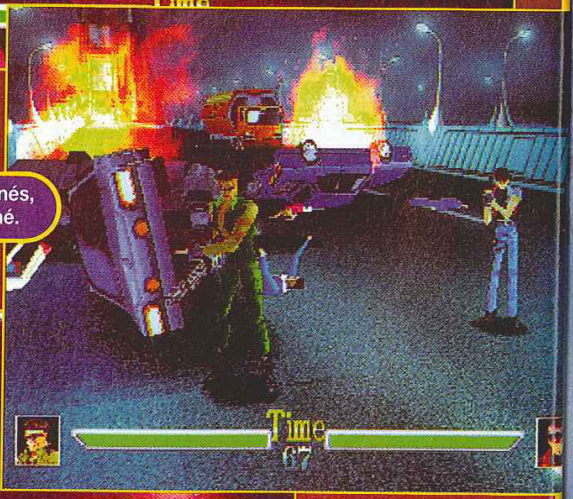
La qualité des textures n'est pas top, mais on a une assez grande liberté de mouvement.



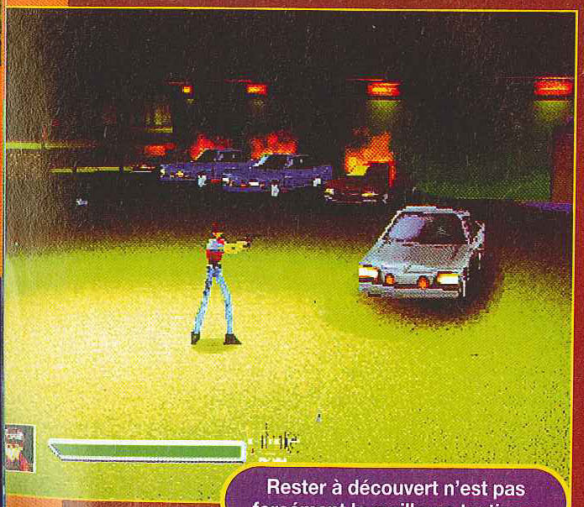
Ce Crisis City veut allier Virtua Cop et Doom. Le pari sera-t-il réussi ?

PLAYSTATION

● Takara/26 février



Les civils doivent être épargnés, sinon vous serez sanctionné.



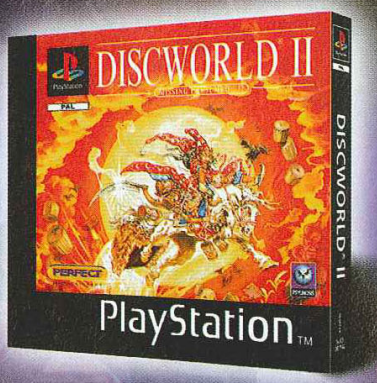
Rester à découvert n'est pas forcément la meilleure tactique.

On pourra peut-être faire tourner les décors autour de son personnage.

accélérateurs de sensations pour PlayStation

"...la référence absolue dans le domaine de la simulation de conduite"
PlayStation Magazine 9/10

"Intro superbe, cinématiques divines, jeu tout en français: on frôle la perfection..."
Consoles + 94 % Méga Hit



"Les énigmes sont toujours aussi tordues et drôles, les voix sublimes (...) et la durée de vie toujours aussi longue"
Joypad 90 %

"Colony Wars est sans aucun doute le meilleur shoot'em du moment"
CD Consoles HIT ★★★★★

"Un jeu très complet, angoissant et bien conçu, que l'on attend avec impatience"
PlayMag

"Overboard fait penser aux premiers jeux vidéo: simplicité du scénario, prise en main rapide et principe délirant"
Consoles +

"adidas Power Soccer 2 s'annonce comme un petit bijou" *CD Consoles*

" Un jeu de foot 100 % arcade, rapide et très facile à jouer" *PlayStation Magazine*

PSYGNOSIS PlayStation La Nouvelle Génération psygnoline SKYROCK

www.psygnosis.com

Metal Gear Solid

Apparu pour la première fois sur MSX2 en juillet 1987, Metal Gear nous revient sur Playstation après de longues années d'absence. Sauverez-vous le monde ?

Le succès de Metal Gear sur MSX, un ordinateur 8 bits, a souvent été attribué à son action explosive soutenue par un scénario d'enfer. Cette fois, les choses changent, car la technologie actuelle permet d'ajouter un environnement en 3D quasi libre. Cette nouvelle version est encore l'œuvre de Hideo Kojima, responsable du premier volet sur MSX, mais aussi de super hits tels que Solid Snake, Policenauts ou Snatcher...

PLAYSTATION

Konami/1998

L'action se situe au début du XXIe siècle, dans un centre militaire situé en Alaska et investi par un commando terroriste dirigé par Liquid Snake, un ancien compagnon de guerre de Solid Snake, le héros du jeu, donc vous. Le temps est compté, car les méchants menacent de réduire les Etats-Unis en cendres radioactives dans les 24 heures. Voilà pour le scénario, maintenant place à l'action. Comparé à l'ennemi, vous êtes sous-équipé et peu expérimenté. Vous devrez donc éliminer un maximum de gardes pour récupérer leur matériel et augmenter votre expérience. A cette fin, il faudra utiliser au mieux la configuration du terrain pour vous cacher et attaquer les ennemis isolés par surprise.

Outre les humains, vous devrez aussi affronter des chiens. Ceux-ci sont redoutables, car ils détectent votre présence de loin, même quand vous êtes caché. Rajoutez une série de systèmes de sécurité (rayon infrarouge, caméra de surveillance...) et vous comprendrez que ce n'est pas gagné. Si l'alerte est donnée, tous les ennemis dans votre périmètre vous tomberont dessus simultanément. Pour survivre dans Metal Gear, il ne faut pas bourriner comme une brute. Non.

Un réalisme extrême

Tout se passe en finesse. Il faut choisir constamment entre l'affrontement et le camouflage. D'une manière générale, moins vous aurez de contact avec l'ennemi, mieux vous vous porterez.

Le jeu repose sur une longue et méticuleuse étude des méthodes de combat et des stratégies militaires. En l'observant, on est rapidement frappé par l'extrême réalisme des situations et l'abondance de détails. Il faut être silencieux et égorger les gardes en approchant par-derrière.

Sur les sentiers de la gloire

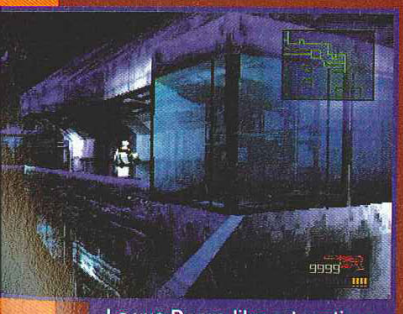
Les armes sont des répliques fidèles et leurs effets sur les ennemis sont rigoureusement conformes à la réalité. La Motion Capture donne au titre un degré de réalisme et un niveau de violence qui posent un problème à Konami, celui de la censure. L'éditeur présente son titre comme un plaidoyer contre la guerre, la violence et le nucléaire. Force est de constater que le message aura du mal à passer vu le degré de violence extrême qu'il contient !

Par moments, vous devrez recueillir des items et des informations. Vous pourrez même rencontrer des personnages qui vous prêteront main-forte.

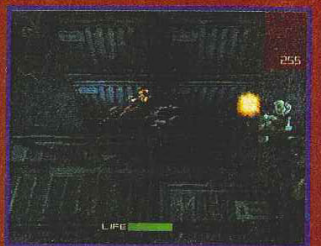
N'oubliez pas aussi de délivrer les techniciens et les scientifiques prisonniers.

Le premier objet à récupérer sera les jumelles infrarouges qui vous permettront de localiser les ennemis de loin et de les descendre à 50 ou 60 mètres de distance, comme dans GoldenEye (Rare, N64).

Metal Gear Solid Snake intègre deux vues : une en 3D isométrique et une à la Doom. La première est très utile pour avoir une bonne vision d'ensemble et vous cacher. La seconde est vitale lors des scènes d'action. La renommée du jeu n'a pas baissé depuis la version 8 bits et il devrait remporté un gros succès sur Playstation auprès des joueurs qui avaient déjà passé de longues heures devant l'écran de leur MSX. Metal Gear est attendu comme le jeu de l'année sur Playstation.



La vue Doom-like est pratique pour le tir. A noter la carte pour vous guider.



En cas d'alerte, les terroristes vous tomberont tous dessus !

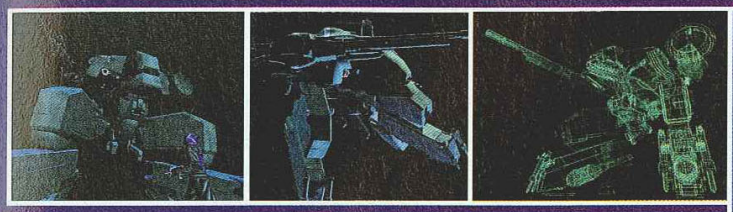
Mieux vaut vous cacher et progresser en finesse.

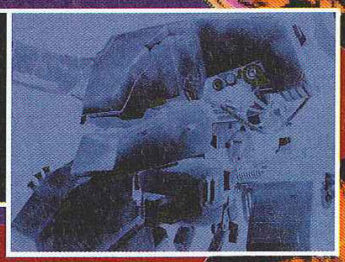
Un garde vous surprend ! Les autres ne vont pas tarder !

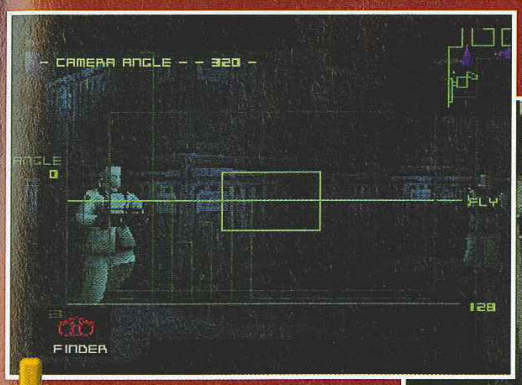
Snake

METAL GEAR. AH OUI ?

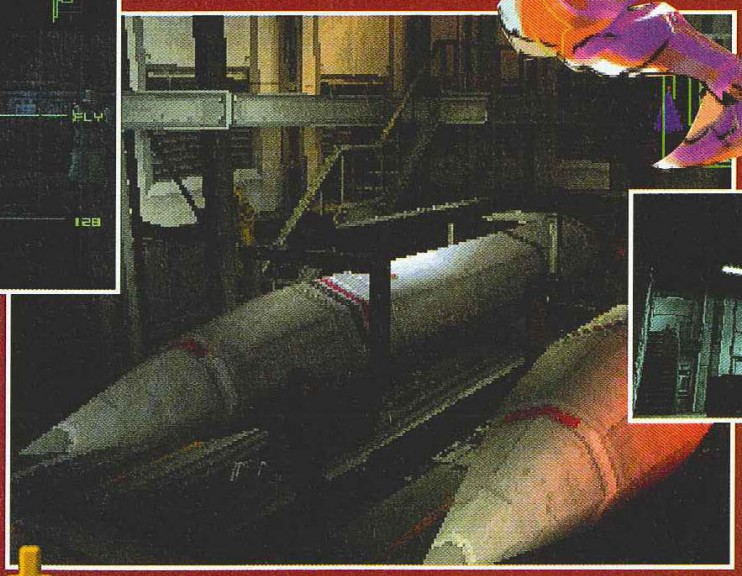
C'est le nom donné à une arme puissante, un croisement de tank et de robot. Son arsenal est très fourni et inclut des armes nucléaires. Il a été mis au point lors de la Guerre froide (dans le jeu !) et possède une grande mobilité. Rien n'a encore été divulgué officiellement, mais mon petit doigt me dit que vous allez sûrement l'affronter...







Avec les jumelles, on peut étudier son chemin sans prendre de risques.

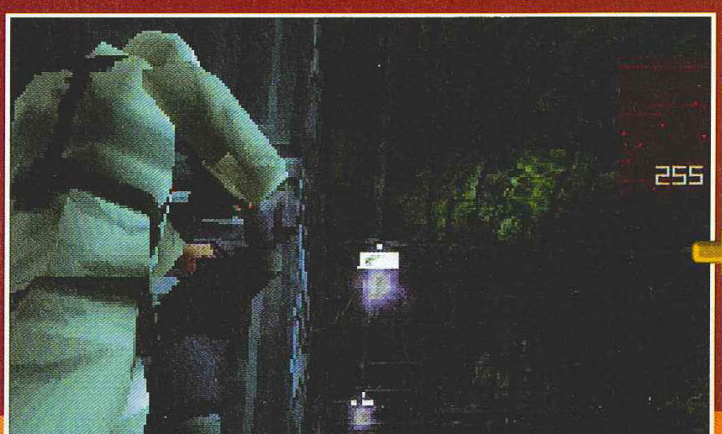


Voici donc les fameux missiles nucléaires qui menacent les Etats-Unis.

Il faut bien observer le rythme des tours de garde.

Ils arrivent par-derrière ! Vous allez déguster !

La dissimulation est un principe de base de Metal Gear.



La plupart du temps, c'est au corps à corps que vous éliminerez vos ennemis.

Metal Gear Solid Snake

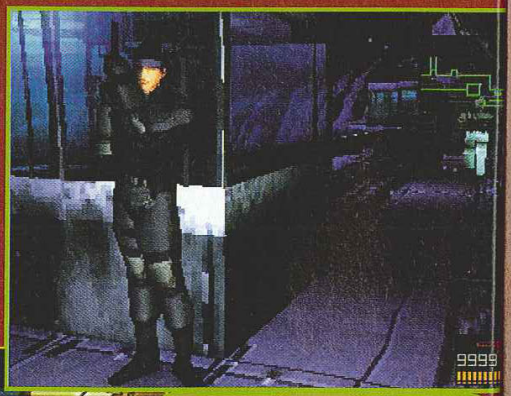
Pourra-t-on piloter le tank ? Réponse à la sortie du jeu.

Les rats ! Ils sont vraiment partout !

A la sortie de l'ascenseur, on vous attend de pied ferme.

Le premier qui tire gagne !

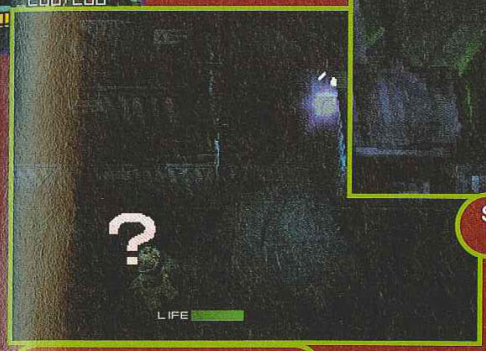
La qualité des décors 3D est excellente !



Attendez qu'il s'approche pour le flinguer !

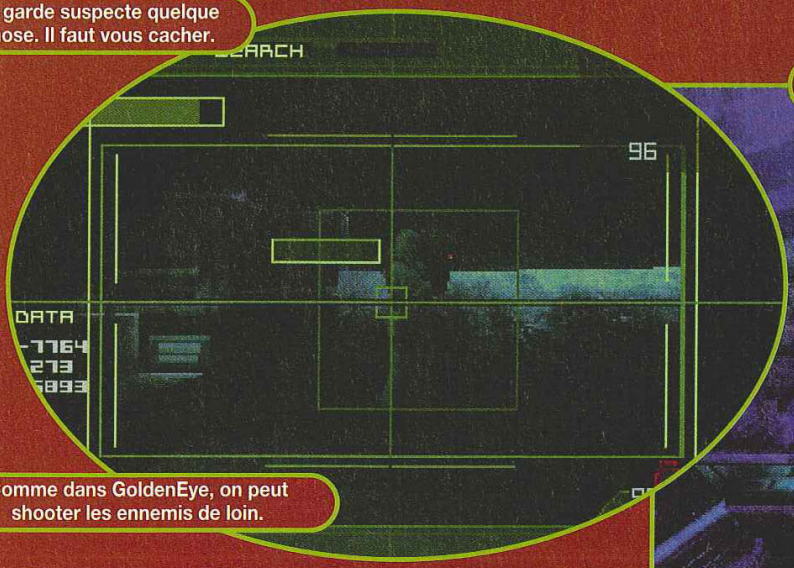
Une bien belle bande de trognes !

Se cacher dans un camion permet de franchir les postes de garde.



Le garde suspecte quelque chose. Il faut vous cacher.

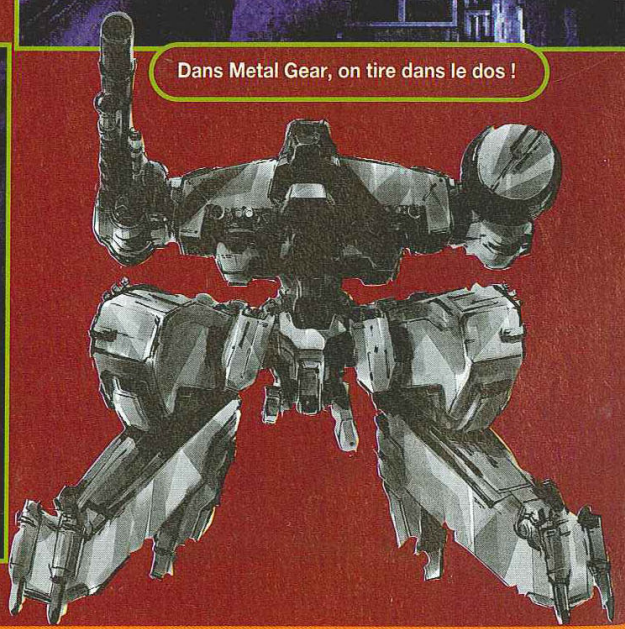
Une planque indémodable : sous le camion !



Comme dans GoldenEye, on peut shooter les ennemis de loin.

Dans Metal Gear, on tire dans le dos !

Une foule de scènes se situent en extérieur.



Bushido Blade 2

Le premier Bushido Blade avait créé la surprise sur Playstation. Son côté simulation et duel au katana en avait accroché beaucoup, et rebuté plus d'un. Fort de son succès, Square nous sort la suite.

PLAYSTATION

● **Square Soft/Mars**

Bushido Blade 2 a conservé le côté simulation du premier épisode. Le jeu se veut très réaliste. C'est-à-dire que vous pouvez mourir d'un seul coup d'épée mal placé.
Les positions sont très importantes, ainsi que le toucher et l'anticipation. Pour vous approcher de l'adversaire au bon moment, vous pouvez courir, sauter et vous mettre dans trois positions de garde différentes. Par exemple, la position haute sert à attaquer alors que la position basse correspond à la défense. Dans ce deuxième volet, il y aura plus de persos, et plus de coups différents. Les décors ont été améliorés et accueillent nombre de nouveaux combattants. Certains utiliseront des armes inédites, alors que d'autres auront une arme à chaque main. On reprochait beaucoup au premier épisode son côté simulation. Dans ce deuxième volet, certains coups seront ponctués d'effets de lumière pour rendre les gestes plus esthétiques. Sur les coups fatidiques, le sang pourra gicler. Tout ceci devrait ravir les nombreux fans de la première heure...

Vous pourrez toujours courir autour de l'adversaire.

La position moyenne combine l'attaque et la défense de la meilleure façon.

Certains coups sont ponctués d'effets lumineux qui font un peu oublier le côté simulation du jeu.

Quelques persos auront une arme dans chaque main.

En position haute, les coups sont mortels.

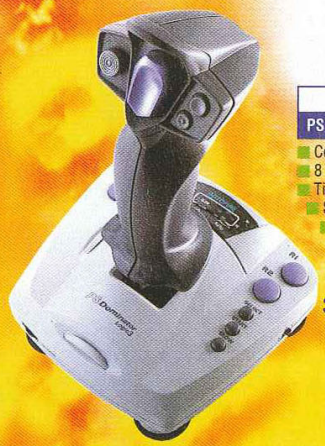
Parer est essentiel pour survivre aux

DES ACCESSOIRES D'ENFER!!!

JT4002
PROTECTOR GUN

- Compatible avec Playstation
- Recharge de munitions
- 3 vitesses de temps de recharge
- Précision du viseur sur les cibles
- Gâchette ultra sensible
- Bouton de lancement d'armes spéciales
- Bouton de tir automatique

199FTTC



JT411
PS DOMINATOR JOYSTICK

- Compatible avec Playstation
- 8 boutons de tir
- Tir automatique ou mains libres
- Sélection de tir automatique
- Sélection du mode : digital, analogique et Namco
- Mouvement ralenti

369FTTC

JT400
PREDATOR GUN

- Compatible Playstation et Saturn
- 2 boutons de tir automatique
- Mode de rechargement automatique
- Sélection du nombre de munitions dans le charheur
- Effets de tir LED

369FTTC

JT403
CONTROL STATION AUTOFIRE

- Compatible avec Playstation
- 8 boutons de tir
- Mode de tir automatique
- Croix 8 directions
- Ergonomique pour une meilleure prise en main
- Long cordon de raccordement

129TTC

JT402
STATION MASTER PAD

- Compatible avec Playstation
- 8 boutons de tir automatique
- Contrôle de mouvements ralentis
- Croix 8 directions

179FTTC

JT426
VOLANT ET PEDALES TOP GEAR

- Compatible avec Playstation, Nintendo 64 Saturn
- Autocentrage
- 9 boutons de tir
- Paddle 8 directions
- Programmation d'angle de rotation
- Levier de vitesse programmable
- Pédalier de course
- Emplacement pour carte mémoire N64

649FTTC

JT365
SPRINT PAD SN

JT376
N64 TRIDENT PAD

JT377
N64 TRIDENT PRO PAD

JT390 & JT391
N64 MEMORY CARDS 256K & 1MB

JT490 & JT491
PSX MEMORY CARDS 1MB & 4MB

INNELEC

Distributeur exclusif :

INNELEC - Centre d'activités de l'Ourcq - 45, rue Delizy - 92692 PANTIN cedex.

RCS 327 948 626 - SIRET 327 948 626 00020 - APE 516G

Logic 3

Xenogear

L'après Final Fantasy VII est dur pour Square qui n'arrive pas à maintenir le rythme. Du coup, la flopée de titres à venir s'apparente à une tentative de l'éditeur pour retrouver un second souffle.

Les décors en 3D peuvent tourner horizontalement dans tous les sens.

Xenogear se présente sous la forme d'un RPG-action tout en 3D. Il a pour ambition de révolutionner le genre et d'introduire, pourquoi pas, une nouvelle saga à succès. Alors que FFVII est constitué de plans 2D, avec des persos en 3D assez sommaire vus de dessus, Xenogear se veut entièrement en 3D. Si la qualité des texture est assez poussée, les sprites restent en 2D, avec un nombre important de paterns d'animation pour les rendre naturels. Un choix qui fait que, techniquement, Xenogear s'apparente à un clone de Grandia.

Les batailles se déroulent sous deux formes. La première, avec votre personnage. Une jauge d'action se remplit alors comme dans FFVI. On doit ensuite entrer une combinaison de touches pour provoquer une attaque comme dans un jeu de combat. Le deuxième mode est basé sur les robots qu'on pourra piloter à certains moments. L'interface reste en gros la même que dans le premier mode. Les angles de caméra et les zoom sont là pour renforcer le côté grand spectacle du jeu, une habitude chez Square. Quant à la musique, elle est, au risque de se répéter, monstrueuse.

Les personnages sont en 2D, ce qui permet de meilleurs graphismes.

Les déplacements sur la carte s'effectuent à travers une vue aérienne.

PLAYSTATION

Square/11 février

Le menu du personnage est assez facile d'emploi.

Les effets de lumière sont là pour assurer le spectacle.

Les attaques ultimes sont aussi de la partie.

Recevez les nouveautés Gratuitement* chez vous !

Des centaines de titres disponibles

1. Connectez-vous sur Minitel 36 17 MÉGAHIT puis connexion/fin.
2. Laissez vos coordonnées.
3. Faites votre choix.
4. Nous vous l'envoyons chez vous.
5. Vous n'envoyez ni chèque, ni CB, vous ne payez que la communication.

Accès direct sur Minitel

36 17 MÉGAHIT

Sans payer par chèque ni par CB

*Vous ne payez que la communication pour commander vos cassettes, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5,57 F/mn). Conformément à la loi informatique et libertés (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. Photos non contractuelles. Kikoo Production. © Kikoo Production.

Burning Rangers : le renouveau de la

En exclusivité pour Consoles+, la Sonic Team a accepté de nous ouvrir ses portes afin de nous faire découvrir l'état d'avancement de son prochain titre : Burning Rangers.

Daoto Oshima, qui est le designer en chef de la Sonic Team, rêvait depuis des années de réaliser un jeu qui mettrait en scène des humains, et non des personnages imaginaires, évoluant dans des mondes improbables. Le projet d'un nouveau Sonic n'étant pas mûr, et un remake de Night risquant d'enfermer la Sonic Team dans une même logique, il était temps de faire du neuf. C'est ainsi que Naoto Oshima a vu son rêve se concrétiser.

Au début, on incarnera un homme ou une femme.

SATURN

Sonic Team/NC

Au feu, les pompiers !

Une fois n'est pas coutume, c'est une équipe de secouristes que vous dirigerez. Votre mission : sauver des personnes prisonnières des flammes. Dans des niveaux en 3D complexes et vastes, vous incarnerez au choix un personnage parmi les deux proposés. Par la suite, leur nombre augmentera, mais patience...

Le jeu intègre un certain nombre de jauges. La première indique le niveau du danger. On la fait baisser en éteignant les feux. Par contre, plus les incendies se propagent, plus elle augmente, aussi, pas question de perdre du temps. Une autre jauge indique votre puissance d'extinction. En appuyant en continu sur le bouton du pad, on tire des sortes de boules efficaces contre les petits feux. En appuyant longtemps sur le même bouton, la jauge se remplit, à la manière de R-Type, et déclenche une sorte d'explosion qui souffle les foyers importants.

En éteignant les feux, on fait apparaître des options ou des cristaux disséminés à travers les niveaux. En les récupérant, on regagne de l'énergie. Cette dernière peut être utilisée pour s'attaquer aux foyers d'incendie ou pour soigner les victimes. Les cristaux vous permettent aussi de restaurer votre bouclier de protection.

Le jeu intègre quatre niveaux. Seulement ? Je vous arrête tout de suite, car ils sont vraiment vastes et découpés en plusieurs actes. Il n'y a pas de carte affichée, mais une voix vous renseigne constamment sur le chemin à prendre. Vous rencontrerez des membres de votre équipe, mais aussi de nouveaux personnages. A noter la présence de bonus cachés dans les niveaux.

Pour finir en beauté, un mode 2 joueurs sera inclus, mais la Sonic Team reste mystérieuse sur le sujet. La surprise est de rigueur !

Digital ou analogique ?

L'action se déroule dans un espace 3D entièrement libre. La manette analogique est fortement conseillée, même si elle n'est pas indispensable. Votre personnage peut voler, disons effectuer des sauts dans les airs. Il est amusant de retrouver parfois des mouvements qui rappellent Night ou à Sonic. A aucun moment le jeu ne ralentit et les niveaux sont loin d'être dépouillés ! Pour couper court à ce qui se dit sur la 32 bits de Sega, la Sonic Team prouve au fil des mois que la machine est capable de proposer des jeux 3D ambitieux.

Il faut empêcher le feu de se propager trop vite.

La 3D sur Saturn

Après le superbe Sonic World (inclus dans Sonic Jam), ce Burning Rangers viendra rassurer les fans de Sega. Le principe d'une machine double CPU est bon à la base mais si difficile à mettre en pratique que Sega doit continuellement passer son temps à développer la librairie de programmation. Mais, au fur et à mesure, la machine prouve qu'elle est capable de gérer une 3D mappée assez complexe. A la base, la Saturn n'est pas capable d'effets de transparence, mais la Sonic Team, comme d'autres développeurs (Game Arts), savent désormais le faire.

La manette analogique est fortement conseillée, notamment pour voler.

la Sonic Team ?

Les dauphins vous accompagnent dans la partie sous-marine.

Certains mouvements rappellent Night ou encore Sonic.

On peut admirer les fonds marins à travers la vitre.

Les effets de transparence ont été programmés de toute pièce.

Les niveaux en 3D sont d'une complexité encore inconnue sur Saturn.

LA SONIC TEAM

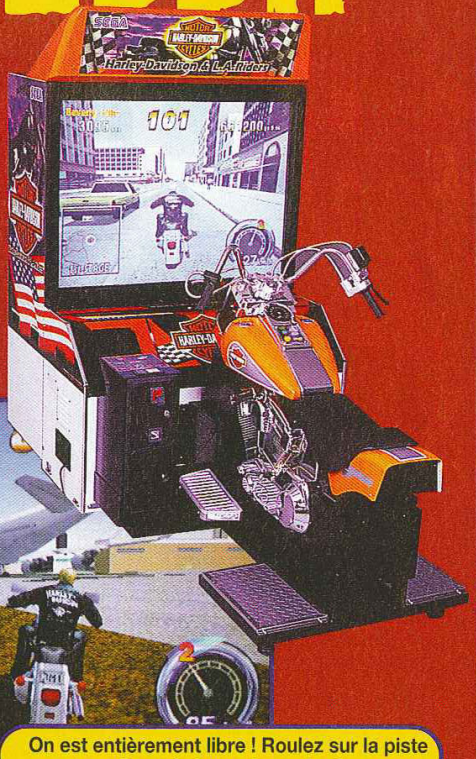
La Sonic Team, c'est bien sûr des figures connues : Yuji Naka, la tête pensante, ou Naoto Oshima, le designer en chef, qui a donné vie à Sonic et Night. Mais c'est surtout une structure en expansion qui compte une soixantaine de personnes, dont cinquante travaillent sur Burning Rangers depuis le mois de novembre.
Les plus curieux se demanderont ce que font les dix personnes qui ne sont pas sur "BR" ? Eh bien, ils ont déjà commencé le développement d'un projet secret. Après quelques questions subtilement amenées, il semblerait qu'il s'agisse du grand retour de Sonic dans une livrée 3D et une réalisation 100% Sonic Team. Mais voilà, après toutes ces années, n'est-ce pas trop tard ? On verra bien...

De gauche à droite : Takao Miyoshi, Yuji Naka, Naoto Oshima.

Harley-Davidson & LA Riders

Avec une licence béton en poche, l'AM1 signe ici son deuxième titre Model 3 (le premier est un jeu de... pêche à la ligne). Sortez les bières et laissez-vous pousser le bide, vous allez devenir une vraie terreur.

Le principe est simple. On doit rejoindre sur sa moto un point situé dans une ville et symbolisé par le logo Harley, le tout dans un temps limité. Toute l'originalité du jeu réside dans l'art très subtil d'y arriver. A la manière d'un Club GTI (Konami), tous les chemins et raccourcis sont bons pour parvenir à destination. La ville, une réplique de Los Angeles, est totalement en 3D mappée, même les passants ! Le niveau de modélisation est très poussé et les décors incorporent une foule de détails en 3D.
La signalisation routière et le code de la route sont gérés par la machine. Les voitures circulent comme elles le feraient dans la réalité. Les passants se promènent et s'affairent à leurs occupations habituelles. Et vous dans tout cela ? En bon Hell's Angel que vous êtes, vous enfourchez votre Harley et foncez à fond les bananes sans vous attarder sur ce qui vous entoure.
Votre but : arriver à destination le plus rapidement possible pour vous jeter quelques mousses avec les potes ! Bonjour la panique dans la ville ! A noter que vous ne pourrez écraser personne, car les piétons fuient automatiquement. La morale est sauve ! Vous choisirez entre quatre modèles de Harley, et vous voyagerez de check-point en check-point à travers la ville. On peut linker deux bornes. La version de luxe intègre même une moto qui respecte la forme globale d'une Harley !
Le potentiel du jeu est énorme et vous n'aurez aucun mal à vous y croire...



On est entièrement libre ! Roulez sur la piste d'envol si vous le voulez !

La reproduction de la ville est fantastique avec sa vie artificielle mais si réaliste !

Il faut rejoindre le spot en forme de logo Harley dans les temps et par tous les moyens.

Admirez le super effet de reflet dans les chromes !

A contresens, votre espérance vie sera des plus courtes.

Sur la plage, vous ferez sensation en fonçant parmi les baigneurs !

ARCADE

L'ÉVÉNEMENT SPORTIF EST CHEZ ULTIMA !

La NINTENDO 64 pour MOINS de 300 F !*

*ULTIMA reprend ton ancienne console jusqu'à 699 F, selon la marque et l'état, et te propose "la 64" à 999 F, fais le calcul ! Encore mieux : ULTIMA rachète aussi tes anciens jeux à prix ARGUS : pour un peu...

la NINTENDO c'est cadeau !

ULTIMA
ON A TOUT A GAGNER

PARIS

PARIS/REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS/GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

PARIS/REPUBLIQUE BOUTIQUE MICRO
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84

PARIS/SAINT-GERMAIN-DES-PRES
73, bd Saint-Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

REGION PARISIENNE

ASNIERES
95, avenue de la Marne - 92600
Tél : 01 47 91 49 47

BRUNOY
18, rue Pasteur - 91800
Tél : 01 69 39 55 82

CERGY PONTOISE
Centre Commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000
Tél : 01 30 31 25 25

ISSY LES MOULINEAUX
Centre Commercial «Des 3 Moulins» - 92130
Tél : 01 47 36 17 03

PUTEAUX
25, bd Richard Wallace - 92800
Tél : 01 47 72 23 23

AIX EN PROVENCE
Résidence Sextius - 2, bd Victor Coq -13090
Tél : 04 42 93 12 12

AJACCIO
5, avenue Beverini - 20000
Tél : 04 95 20 25 81

ALENÇON
56, rue du Val Noble - 61000
Tél : 02 33 26 90 43

ANNECY
Passage Gruffaz - 74000
Tél : 04 50 51 28 41

ARRAS
29, rue Gambetta - 62000
Tél : 03 21 23 10 10

AUCH
36, rue de Lorraine - 32000
Tél : 05 62 05 32 62

AVIGNON
54, rue Carreterie - 84000
Tél : 04 90 16 90 37

BASTIA
1, rue de la Miséricorde - 20200
Tél : 04 95 31 68 70

BORDEAUX
203, rue Sainte-Catherine - 33000
Tél : 05 56 92 85 11

BRIVE
29, rue de la République - 19100
Tél : 05 55 17 18 00

CAEN
17-19, rue Arcisse de Caumont - 14000
Tél : 02 31 86 84 84

CASTRES
6, rue Henri IV - 81100
Tél : 05 63 59 28 03

CHALON SUR SAONE
20, rue d'Autun - 71100
Tél : 03 85 48 16 40

COMPIEGNE
10, rue des Bonnetiers - 60200
Tél : 03 44 40 48 97

DAX
50, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100
Tél : 05 58 74 00 58

DOUAI
Galerie de la Madeleine - 59500
Tél : 03 27 71 60 70

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques - 38000
Tél : 04 76 00 08 23

LA ROCHELLE
14, rue Pas du Minage - 17000
Tél : 05 46 41 80 81

LAVAL
10, rue Val de Mayenne - 53000
Tél : 02 43 53 36 80

LE MANS
Centre Commercial République - 72000
Tél : 02 43 23 35 92

LIBOURNE
12, allée Robert Boulin - 33500
Tél : 05 57 25 50 11

LILLE
Centre Commercial des Tanneurs - 59000
Tél : 03 20 12 98 99

LYON
32, rue Ney - 69006
Tél : 04 72 74 46 39

METZ
Centre Commercial Saint-Jacques - 57000
Tél : 03 87 37 01 46

MONTPELLIER
Centre Commercial Le Triangle
Rue Jules Millau - 34000
Tél : 04 67 92 97 59

NANCY
Galerie Saint-Sébastien - 54000
Tél : 03 83 35 49 33

NIMES
2, rue des Greffes - 30000
Tél : 04 66 76 16 16

PAU
1, rue du Docteur Simian - 64000
Tél : 05 59 27 18 86

PERPIGNAN
Centre Commercial - Cabestani - 66330
Tél : 04 68 66 52 11

PROVINS
14-16, rue Victor Arnoul - 77160
Tél : 01 60 67 68 21

ROANNE
75, rue Maréchal Foch - 42300
Tél : 04 77 70 03 48

RODEZ
6, avenue Victor Hugo - 12000
Tél : 05 65 68 41 79

ROUEN
50, rue Grand Pont - 76000
Tél : 02 35 88 68 68

ROYAN
62, bd de la République - 17200
Tél : 05 46 05 21 79

SAINT-MALO
75 bis, bd des Talards - 35400
Tél : 02 23 18 18 23

SAUMUR
7, rue Beaurepaire - 49400
Tél : 02 41 67 22 12

STRASBOURG
31, rue du Fossé des Tanneurs - 67000
Tél : 03 88 52 03 52

TOULOUSE
11, rue des Lois - 31000
Tél : 05 61 12 33 34

TOULOUSE
Centre Commercial Gramont Auchan - 31000
Tél : 05 61 61 54 00

TOURS
46, rue Grand Marché - 37000
Tél : 02 47 61 73 80

VILLEFRANCHE
11, rue des Marais - 69400
Tél : 04 74 65 94 39

VOIRON
2, rue Georges Frier - 38500
Tél : 04 76 65 72 55

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

Soukaigi

Après un long sommeil remarqué, Square Soft repart de plus belle et sort des titres aussi alléchants que les précédents sur sa console préférée, la Playstation.

Ce p'tit gars bien bâti utilise le bâton.

Square Soft se diversifie, et après les shoot'em up (Einhander) et la baston (Tobal et Bushido Blade), l'éditeur prestigieux se met aux beat'em all, un genre oublié qui revient à la mode depuis peu. Après Nightmare Creatures et Fighting Force, Soukaigi met en scène des héros dans la pure tradition japonaise. L'histoire se passe dans un futur incertain, où un volcan aurait fait éruption et détruit une bonne partie de notre bonne vieille Terre. En fonction du perso choisi, vous manierez soit l'épée, soit le bâton ou bien encore un arc. De la part de Square, on peut s'attendre à une débauche de 3D dans tous les sens. Les coups spéciaux dévoilés sont assez impressionnants, avec des effets de lumière et de transparence alléchants. Les Furies ont été particulièrement soignées. Les Combos devraient faire mal (aux yeux !). De plus, les combattants pourront courir ou "voler" pour aller plus vite, et ce même au-dessus de l'eau (si, si, comme dans Dragon Ball). Soukaigi est le moins connu des titres de Square en attente, mais il vaudra sûrement le coup d'œil.

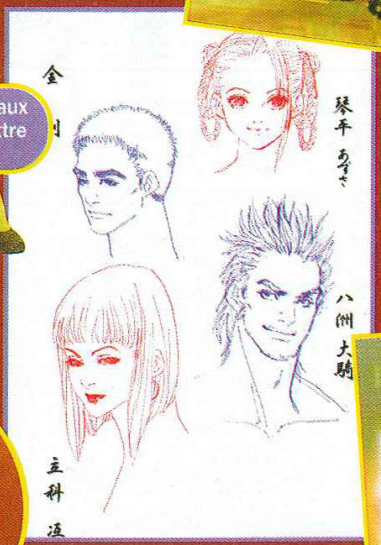
Voici les principaux héros.

Un des persos du jeu utilise l'arc, chose peu courante, surtout quand l'arme mesure deux fois la taille du porteur.

PLAYSTATION

● Square/Mars

Les coups spéciaux devraient en mettre plein la vue.

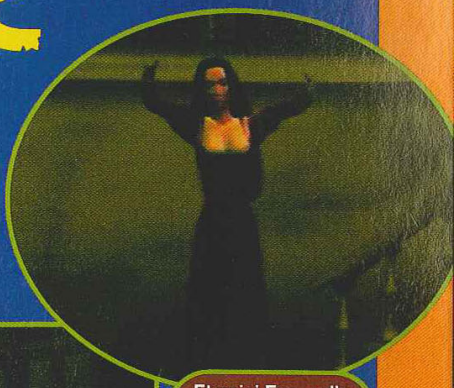


Voici un coup spécial avec un halo de lumière.

Il a une vraie tête de méchant, celui-là !

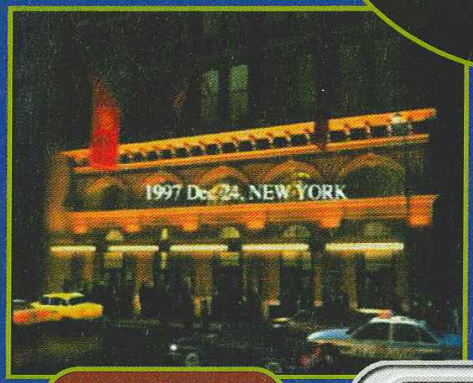
Parasite Eve

Annoncé depuis des lustres et inspiré d'un roman très populaire au Japon de Hideaki Seno, Parasite Eve sera le premier jeu de Squaresoft USA sur Playstation. On peut dire que l'éditeur aura tout fait pour garder le suspense sur un jeu qui sait se faire attendre.



Et voici Eve, celle qui veut anéantir l'humanité.

Parasite Eve est un jeu d'aventure en 3D, qui a bénéficié d'un soin particulier. Il emploie les talents de divers artistes, dont Tetsuya Nomura, le créateur des personnages de Final Fantasy VII, emprunté à Square Japan.
L'histoire se passe en 1997 (c'était l'année dernière), dans la ville de New York, dans le quartier de Manhattan. Le jeune officier Aya Brea et ses amis Daniel, un vieux flic, et Kunihiko, un scientifique, recherchent un germe mystérieux pour le détruire. Ce fléau a été créé par l'ignoble Eve (d'où le titre du jeu), qui comme d'habitude, veut anéantir l'humanité avec ses saletés. Les monstres que vous affronterez ont été contaminés par ces infectes germes. Sur ce principe un peu glauque, sur fond de trafic de neurones, cellules et ADN frelatés, Parasite Eve s'apparente à un RPG sombre, avec des combats en temps réel, qui exploiteront entre autres, les armes à feu des héros. Le principe ressemble beaucoup à Final Fantasy VII, ce qui n'est pas dû au hasard. Les personnages seront modélisés en 3D, mais avec des proportions réalistes. Plus de grosses têtes sur des petites pattes, mais de vrais corps à la bonne taille. La partie aventure ressemblera à Resident Evil, servie par des décors époustouflants, mais tendance RPG, avec des gens à qui parler, des objets à récolter, des armes à acheter, etc. Comme ce jeu est officiellement développé par les Américains (mais remarquons que la moitié du staff est japonais...), il risque de sortir simultanément en japonais et en anglais, pour notre plus grand plaisir.

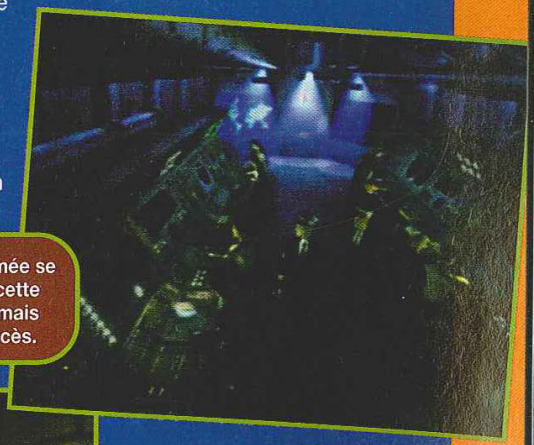


1997, la veille de Noël, le début du drame...

PLAYSTATION

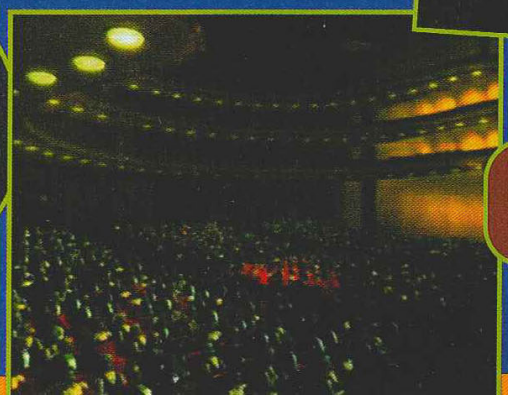
● **Square/Mars**

Manhattan est en feu, ce qui ne présage rien de bon.



Même l'armée se mêle de cette histoire, mais sans succès.

Les efforts de l'aviation sont vains, et vous restez le seul espoir...



Les scènes cinématiques sont nombreuses et de grande qualité.

Vous verrez souvent cet ennemi. Détruisez sa tête en priorité.

L'action est identique à l'arcade et les décors sont presque les mêmes.

Un zombie à cette distance ne laisse rien présager de bon.

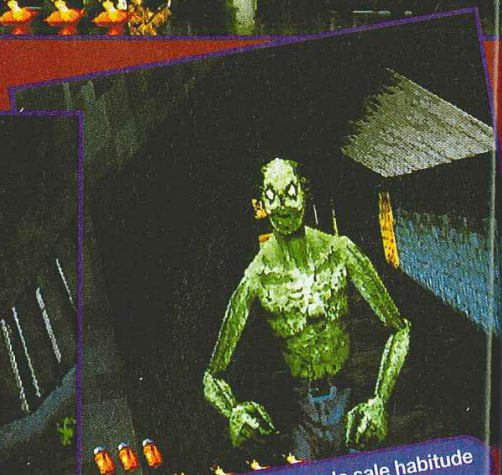
The House of the Dead

Méga succès d'arcade développé par l'AM1 et géré par l'AM2, ce jeu de tir marque une évolution importante du genre. Le voilà enfin porté sur Saturn.

Le premier boss a le cœur sensible. N'hésitez pas à l'exciter !

Dans une ambiance à la Bio Hazard appliquée à une sorte de Virtua Cop 2, vous devez sauver une équipe de scientifiques pris au piège dans un manoir contrôlé par une horde de morts-vivants. L'AM1 a frappé fort ! Du sang à flots, une ambiance terrifiante, des mouvements de caméra inattendus, on s'y croit tout de suite.
Le jeu est loin d'être linéaire et vous propose une série de bifurcations aux ramifications complexes. Sauver les victimes permet de récupérer de la vie ou d'accéder à un nouveau chemin. Il ne faut pas hésiter à tirer un peu partout pour révéler des items secrets. Certains ennemis vous jetteront des objets, d'autres des armes. On peut réduire en bouillie chaque partie des monstres : jambes, bras, tête, ventre... Il ne sera pas rare de voir un zombie se promener ou charger sans sa tête.
La conversion est excellente, malgré la différence de puissance entre les deux machines. La sortie du jeu est envisagée pour mars prochain. D'ici là, allez vous entraîner en arcade ou ressortez votre bon vieux Virtua Cop 2. Ça va saigner comme jamais !

Un humain en danger ! Faites appel à vos compétences de tireur d'élite !



Ce monstre a la sale habitude de tomber des cieux !

SATURN

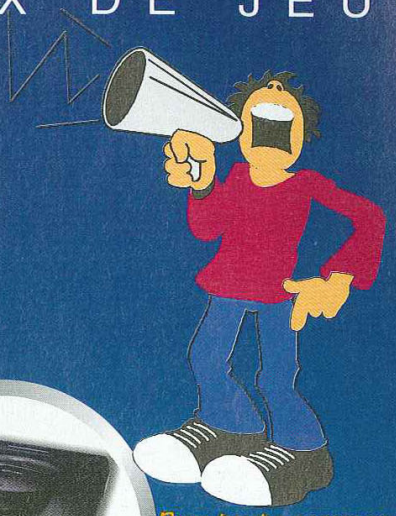
● Sega/Mars

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

GAME'S vous offre un service supplémentaire :

Vente par correspondance de jeux et de Consoles neufs et d'occasion



Un téléphone à retenir pour avoir une liste complète de nos jeux d'occasions et neuf

03 20 90 72 32

Fax : 03 20 90 72 23

Ces prix sont exclusifs en VPC pour les jeux neufs et d'occasion.

Pour toute commande de jeux neufs et d'occasion avant le 28/02/98, GAME'S VOUS OFFRE UN T-SHIRT

Frais de port : jeux : 25F, Consoles et Accessoires : 60F, Chronopost : 65F (paiement hors CR)
(CEE et Dom-Tom : cartouches : 40F, Consoles : 90F).

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution. Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

GAME'S

PARLY 2
Centre Commercial
Tél. : 01 39 55 19 20

ST QUENTIN YVELINES
Espace St Quentin
Tél. : 01 30 57 13 43

CERGY 3 FONTAINES
Centre Commercial
Tél. : 01 30 75 95 42

LILLE
Grand Place
Tél. : 03 20 13 92 92

VAL THOIRY GENEVE
Centre Commercial
Tél. : 04 50 20 86 06

AMIENS
Centre Commercial
Halles de Beffroi
Tél. : 03 22 91 73 33

NINTENDO 64

• CONSOLE OCCASION 790 F

NEUF		OCCASION	
BOMBERMAN 64	399 F	BOMBERMAN 64	299 F
CHAMELEON TWIST	499 F	CLAYFIGHTER	299 F
CLAYFIGHTER	499 F	DIDDY KONG RAGING	299 F
DIDDY KONG RAGING	399 F	DUKE NUKEM 64	349 F
DOOM	499 F	EXTREME G	299 F
DUKE NUKEM 64	469 F	F1 POLE POSITION	349 F
EXTREME G	399 F	FIFA SOCCER 64	249 F
FIFA	499 F	I.S.S. 64	TEL
GOLDEN EYE	399 F	KILLER INSTINCT GOLD	299 F
I.S.S. 64	499 F	LYLAT WARS + KIT	349 F
J MADDEN 98	499 F	MARIO 64	299 F
LYLAT WARS + KIT	499 F	MARIO KART 64	299 F
NAGANO	499 F	MORTAL KOMBAT TRILOGY	349 F
NBA PRO	499 F	M.R.C.	299 F
NFL QBC 98	449 F	NBA HANGTIME	299 F
SAN FRANCISCO RUSH	449 F	TUROK	349 F
SUPER MARIO 64	449 F	WAVE RACE	299 F
SUPER MARIO KART	399 F		
TUROK	399 F	De nombreux jeux occasions en stock. Téléphoner.	
WAVE RACE	399 F		

SATURN

• CONSOLE OCCASION 490 F

NEUF		OCCASION	
AREA 51	369 F	ANDRETTI RACING	169 F
ATLANTIS	369 F	AREA 51	169 F
BUST A MOVE 3	249 F	BUST A MOVE 2	129 F
CROC	369 F	COMMAND AND CONQUER	199 F
DISCOWORLD 2	329 F	DARK SAVIOR	169 F
DRAGON FORCE	329 F	DIE HARD TRILOGY	199 F
DUKE NUKEM	369 F	DOOM	129 F
ENEMY ZERO	369 F	DUKE NUKEM 3D	229 F
FIGHTER MEGAMIX	329 F	FIFA SOCCER 97	199 F
FORMULA KART	369 F	FIGHTER MEGAMIX	229 F
J. MADDEN 98	369 F	LAST BRONX	199 F
JURASSIC PARK 2	329 F	MASS DESTRUCTION	199 F
LAST BRONX	329 F	MYSTERIA	229 F
MARVEL SUPER HEROES	349 F	NEED FOR SPEED	199 F
MORTAL KOMBAT TRILOGY	299 F	RESIDENT EVIL	199 F
NASCAR 98	369 F	SEGA RALLY	199 F
NBA LIVE 98	369 F	SHINING THE HOLY ARK	229 F
PANDEMONIUM	369 F	SIM CITY 2000	199 F
QUAKE	369 F	SOVIET STRIKE	169 F
RESIDENT EVIL	369 F	TOMB RAIDER	199 F
SEGA TOURING CAR	369 F	VIRTUA COP 2 + GUN	249 F
STEEP FLAPE SLIDER	369 F		
WORLD WIDE SOCCER 98	369 F		

Pour Super Nintendo et Megadrive, nombreux jeux à prix intéressant, nous contacter.

PLAYSTATION

• CONSOLE OCCASION TEL

NEUF		OCCASION	
AIR RACE	349 F	BURNING ROAD	99 F
CAESAR PALACE	349 F	CASPER	149 F
CASTELVANIA	369 F	COMMAND AND CONQUER	169 F
COL BOARDERS 2	349 F	DESTRUCTION DERBY 2	149 F
CRASH BANDICOOT 2	349 F	FADE TO BLACK	99 F
DIE HARD TRILOGY + GUN	399 F	FIFA 97	149 F
DRAGON BALL Z FINAL BOUT	299 F	FORMULA ONE	199 F
FIFA 98	349 F	ISS PRO	229 F
FINAL FANTASY VII	369 F	JACK IS BACK (ALONE IN THE DARK 2)	99 F
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	349 F	LAST REPORT	229 F
MARVEL SUPER HEROES	349 F	LEGACY OF KAIN	169 F
MIDNIGHT RUN	349 F	LOST VIKING 2	199 F
NAGANO	369 F	NEED FOR SPEED 2	149 F
NIGHTMARE CREATURE	349 F	PORSCHE CHALLENGE	199 F
MARVEL SUPER TENNIS ARENA	349 F	RAYMAN	99 F
MONOPOLY	299 F	RESIDENT EVIL	229 F
RESIDENT EVIL DIRECTOR CUP	299 F		

BON DE COMMANDE

à envoyer à GAME'S VPC

Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT GRATUITS TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :
❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ NINTENDO 64 ❒ PLAYSTATION ❒ SATURN

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Mandat Lettre ❒ Contre remboursement + 35F
❒ Carte Bleue N° .....

Bio Hazard 2

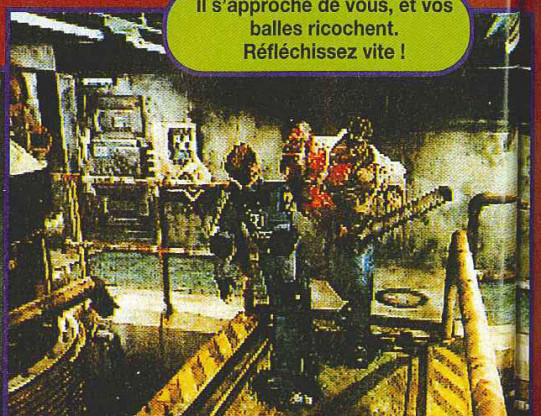
Ce deuxième volet de Bio Hazard, en préparation depuis pas mal de temps devrait sortir, si tout se passe bien, fin janvier, sur Playstation, puis un peu plus tard sur Saturn.

La langue de ce monstre est une arme redoutable, sans parler de son haleine fétide.

Le deuxième volet de cet incroyable jeu d'horreur se fait attendre. L'éditeur Capcom aurait aimé une sortie simultanée sur les deux 32 bits, mais sous les pressions de Sony, il semble que la version Saturn ne verra le jour que quelques mois plus tard. Sinon, rien de vraiment neuf depuis la dernière fois qu'on vous en a parlé dans ces colonnes. La principale innovation de ce deuxième opus resterait la possibilité de gérer plus d'un personnage en temps réel. Mais à la vue des dernières images du jeu, le niveau de difficulté semble avoir sensiblement augmenté pour répondre aux nombreuses critiques des joueurs nippons. Les monstres peuvent vous atteindre à distance en soufflant du gaz toxique ou en lâchant des larves qui vous sauteront dessus. D'autres seront quasiment insensibles aux balles de révolver ! Glups ! L'un des passages les plus impressionnants se situe dans des souterrains qui abritent une sorte de lac d'où surgit un crocodile géant. Il faut alors prendre ses jambes à son cou et fuir à travers le dédale de couloirs ! Frissons garantis... Pour le Japon, Capcom a vu grand afin d'effacer la déception occasionnée par les ventes du premier épisode (seulement un million de CD-Rom ont trouvé preneurs). L'éditeur a fait appel à George A. Romero, un spécialiste des films de zombies. La publicité a requis un budget à la hauteur du maître. Le résultat se présente sous la forme d'un minifilm en plusieurs versions (courte et longue). Très fort !

Mais de quelle expérience blasphématoire est issue cette chose qui fut un homme ? Vous n'aurez pas l'occasion de vous poser la question, vu qu'elle va vous attaquer et se métamorphoser en permanence.

Voici le premier monstre vraiment balèze . Munissez-vous du fusil à pompe.



Il s'approche de vous, et vos balles ricochent. Réfléchissez vite !

PLAYSTATION

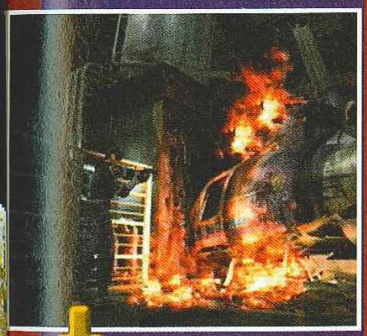
● Capcom/Fin janvier

SATURN

● Capcom/NC

SOUVENEZ-VOUS...

Avec un titre vendu à plus de 4 millions d'exemplaires de par le monde (dont 1 million au Japon), Capcom ne devait pas être particulièrement tenté de changer "une méthode qui gagne". Ainsi, vous allez retrouver les mêmes mécanismes de jeu (coffres communicants, herbes, clés, emplacements restreints pour les objets...) avec quelques variantes. Les développeurs ont même intégré une foultitude de références au premier opus... et tant mieux, car elles sont bien vues ! Les photos que nous vous présentons sont toutes issues de la version Playstation.

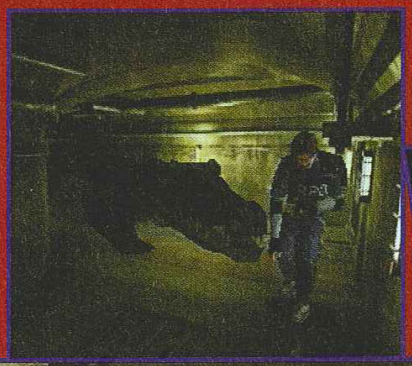


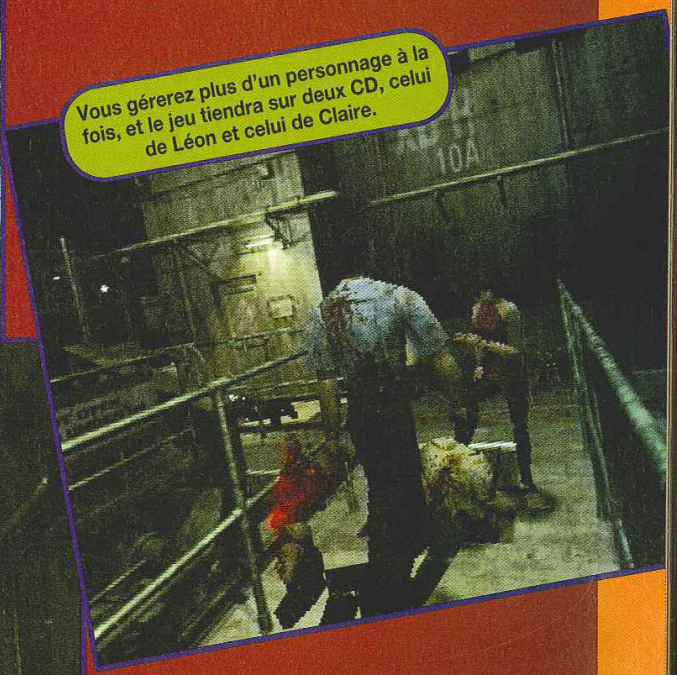
Vous retrouverez l'hélicoptère que vous aviez emprunté pour vous enfuir de la bâtisse maudite du premier volet et qui s'est "scratché" sur le commissariat.

Que faire des deux diam's rouges récupérés dans la démo jouable (offerte dans le Resident Evil DC) ? Mettez-les dans la pièce derrière cette porte pour empocher une des quatre pièces d'échecs. Une surprise désagéable vous est réservée.

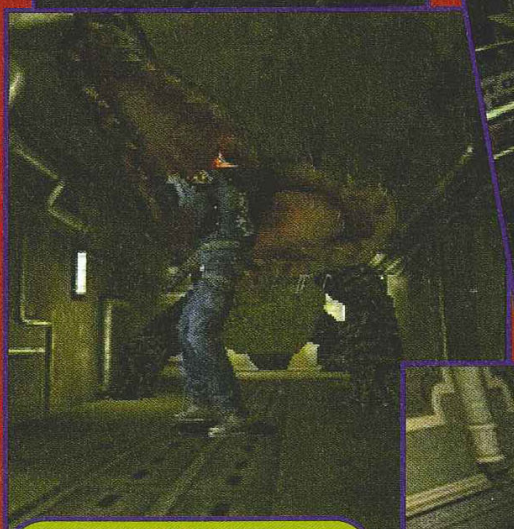
Pas facile de récupérer les munitions sur ce cadavre... Il va quand même falloir vous débrouiller !

Les araignées sont de retour ! Pour les blaster, vous aurez cette fois une mitrailleuse qui prendra deux des huit emplacements de votre arsenal.

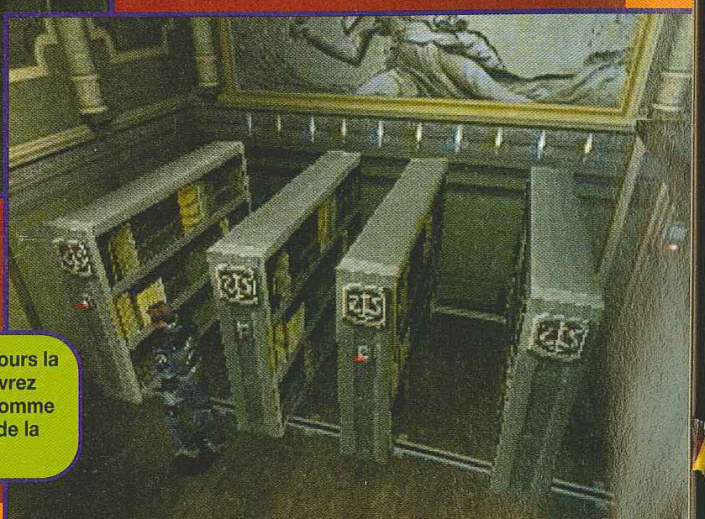




Vous gérerez plus d'un personnage à la fois, et le jeu tiendra sur deux CD, celui de Léon et celui de Claire.



Il faut un bon paquet de munitions pour venir à bout de ce croco. A propos de gourmandise, sachez que la version Saturn sortira avec une carte mémoire de 4 Mo.



La partie réflexion a toujours la part belle. Ici, vous devrez positionner les rayons comme indiqué sur le tableau de la pièce à côté.

M2 : le retour en 1998 !

Contre toute attente, la M2 verra le jour en 1998, mais la présentation officielle de Panasonic est tout sauf claire. Explications...

L'histoire de la M2 et de ses multiples rumeurs, annonces et démentis est bien connue des lecteurs de Consoles+. A tel point que Spy avait même enterré cette fantômatique console dans les News du dernier numéro. Eh bien, rien que pour le faire enrager, Panasonic a enfin pris la décision de sortir la machine dès cette année.
Alors que la M2 était en passe d'être abandonnée à son triste sort, les conséquences financières d'une telle décision ont poussé les responsables de Matsushita à ressortir le projet. En effet, Panasonic s'est lourdement endetté en rachetant pour 100 millions de dollars la technologie à 3DO Company. Du coup, Matsushita a pris Panasonic sous son contrôle direct afin d'éponger les dettes.
Le projet est à nouveau d'actualité et la sortie de la machine est annoncée pour 1998.
La M2 se présente sous la forme d'une console de jeu, légèrement plus petite qu'une Saturn, mais d'une puissance extraordinaire. A la vue des démos, la machine se positionne sans problème comme la console la plus puissante du moment.
Mais là où ça se gâte, c'est quand Panasonic annonce la M2 comme une machine multimédia (style Pippin) en excluant toute application pour le jeu. Du coup, personne n'a rien compris ! Jusqu'alors, les démos, et quelles démos, concernaient toutes des jeux ! Allez, il reste encore quelques mois à Panasonic pour retrouver la raison. Malheureusement, l'absence d'éditeurs tiers semble avoir scellé l'avenir ludique de la machine...

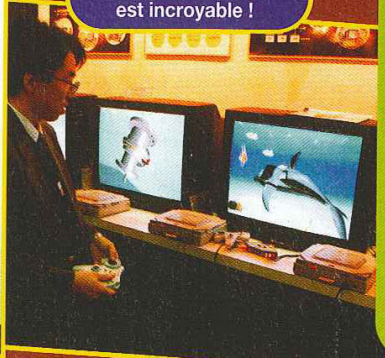
Les applications de la M2 sont présentées, mais on n'y trouve pas trace de jeux vidéo.

Le board de la M2 est très bien conçu et la finition n'est pas en reste. Panasonic connaît son affaire.

Voici donc la machine et son pad. Si seulement des jeux à la hauteur étaient produits...

Voici la brochure officielle annonçant la machine... Depuis le temps...

Ce dauphin métallique est incroyable !



SPÉCIFICATIONS OFFICIELLES

CPU :
- Double Power PC 66,7 MHz (peut-être qu'un seul).
- Mémoires caches : 4 Kb order, 4 Kb data-cash.
- Gestion des nombres flottants de base Bus 64 bits.

MÉMOIRE :
8 Mb SDRam extensible.

EFFETS GRAPHIQUES :
- Texture Mapping
- Mip-Mapping
- Environment Mapping
- Z-Buffer
- Fog
- Gouraud Shading

MPEG :
- Haute-résolution MPEG 1 (640 x 480 Dots)

SON
- DAC stéréo 16 bits
- DSP 16 bits DSP/DMA : 32 canaux

INTERFACE DE CONTROLE :
- Controller Port (x 2)
- M2 slots d'extension (PCMCIA) x 1
- RS232C x 1
- Micro-card slots (option : 128 Kb memory card) x 1

Katana : 64 bits signés Sega

Beaucoup de choses ont été dites sur cette mystérieuse machine, mais la vérité commence à filtrer. On dispose désormais d'assez d'éléments pour faire le point sur la relève de Sega. Mais ne nous emballons pas, les caractéristiques de la bête que vous trouverez ci-dessous sont on ne peut plus provisoires.

L'OUVRE-BOÎTE

- CPU : Hitachi SH-4 200 MHz
- COPROCESSEUR GRAPHIQUE : PowerVR deuxième génération (Highlander-ARC1)
- COPROCESSEUR SONORE : Yamaha ARM7-ASIC
- RAM PRINCIPALE : 8 Megabytes
- VIDEO/TEXTURE RAM : 8 Megabytes
- RAM AUDIO : 2 Megabytes
- MEMOIRES CACHES : 8 k instruction/16 k informations/128 k CD-Rom buffer
- MODEM : Carte Modem (de type PCMCIA)
- RESOLUTION VIDEO : 320 x 200 jusqu'à 640 x 480
- CD-ROM : Format spécial acceptant les CD Roms normaux (650 Mo) et les CD-Roms spéciaux (1Go)

Notez que ces caractéristiques sont loin d'être définitives et excessivement sujettes à changement.

Après de multiples rebondissements, Sega a enfin décidé de son avenir. Laissant les rumeurs se développer afin de brouiller les pistes, Sonic est bien décidé à refaire surface.
La Dural devait être le nom de la cartouche Saturn destinée à faire tourner VF3 sur la 32 bits, mais le projet semble avoir été abandonné. La Black Belt était bien le projet à base de 3D/fx. La Katana sera celui de la seconde génération de Power VR (ARC1). Sachez également que Sega va utiliser des noms d'armes blanches japonaises pour l'ensemble de ses hardwares de la génération 64 bits.

Avec quels partenaires ?

C'est Hitachi qui l'a emporté, car son processeur SH4 Risc 64 bits est plus puissant que celui de Motorola, moins cher et surtout inclut, à la manière du MMX d'Intel, des instructions facilitant les effets graphiques (comme la N64). Le Power VR aurait été choisi pour une raison de coût mais aussi sous la pression des actionnaires de Sega qui ne voulaient pas de l'américain 3D/fx, jugé peu sûr. Le choix de Nec a provoqué une montée de l'action Sega de 30% !

Dans les entrailles de la bête

Machine 64 bits basée sur un seul processeur SH4 cadencé à 200 MHz (qui possède des instructions 128 bits), la Katana a conservé le meilleur de la Saturn (2D) et corrigé ses défauts (la 3D et la complexité de sa programmation). Alors que la Saturn (comme la PS) ne peut gérer que les nombres entiers, la Katana peut effectuer des calculs en virgule (ce qu'il y a entre deux entiers, par exemple 2,3). Du coup, les polygones sont parfaitement agencés entre eux sans laisser voir aucun vide comme le propose la N64 par exemple.
La Saturn était capable de faire de la 3D, mais l'architecture ne s'y prêtait pas. C'est apparemment le seul génie des programmeurs qui a donné des softs comme VF2. Le système à double processeur est bon à la base, mais difficile à programmer et lourd en développement de librairies. La Katana est naturellement douée pour la 3D et son architecture simplifiée et optimisée. Elle utilisera des drivers D3D de Microsoft : la conversion PC-Katana ou Katana-PC en sera facilitée et très rapide.

Des graphismes nec plus ultra

Le Power VR sera là pour piloter la création et l'animation des polygones en plus de nombreux effets spéciaux et autres transparences. Il permettra de proposer des jeux en haute-résolution tout en conservant une animation en 60 images par seconde. La qualité des graphismes sera supérieure à celle obtenue sur PC, grâce au passage sur le téléviseur qui gommera les pixels. Elle effacera les clignotements de polygones quand deux d'entre eux s'interpénètreront (Z-Buffer). Enfin le Power VR2 gère aussi les ombres portées facilement.
Pas de DVD et pour cause : ce dernier est assez lent et encore bien trop cher. Il faut savoir que l'avenir du DVD s'assombrit chaque jour, c'est un fiasco commercial. De plus, il y aurait des problèmes de royalties à payer au groupe DVD. Grâce à ses fonctions originales, le SH4 est doué pour calculer les transformations de matrice à une vitesse hallucinante. Il gère déjà le calcul, le placement et l'orientation des polygones. Sans oublier le découpage de ces mêmes polygones en bords d'écran (clipping) et l'application de la lumière en temps réel.

Tokyorama

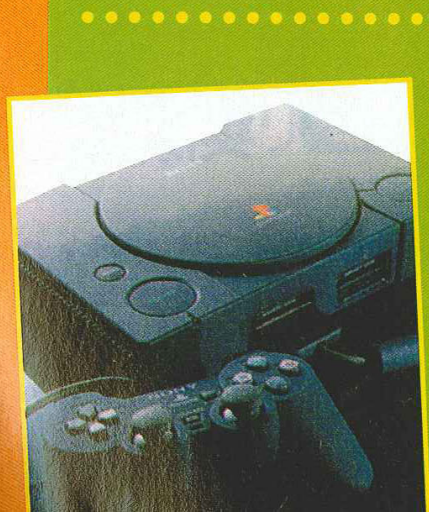
NINTENDO FORUM

• Editeurs tiers ? Pour quoi faire ? C'est un peu la règle actuelle au Japon. Après avoir décapité Seibu Kaihatsu en débauchant le père de Raiden (lequel travaille sur trois jeux dans le plus grand secret), c'est au tour de Namco de perdre le père de Tekken, qui passe chez Mario et dont le premier jeu n'est autre que 1080 Snowboarder. Et quoi ? Un jeu de combat 3D sur Nintendo 64 du style Tekken à la puissance 100 ? Mais où allez-vous chercher de telles idées ? Le fait est que Nintendo fait ses courses en ce moment, d'autant que son porte-monnaie est des plus garnis ! Les éditeurs tremblent...

• Baisser les prix sans perdre d'argent ? C'est possible ! Nintendo, comme Sega et Sony, a éliminé les intermédiaires dans son circuit de distribution. Les magasins achètent les stocks directement à Nintendo. Du coup, le prix des cartouches est le même que celui des jeux 32 bits et la machine reste la moins chère. A noter que si le Shoshinkai a perdu son appellation pour devenir le Nintendo Space World, c'est que le Shoshinkai était justement organisé par les distributeurs.

• Fuji Film vient de signer avec Nintendo pour rendre la N64 compatible avec les appareils photos numériques basés sur la technologie des cartes de mémoire flash. Ces dernières sont de toutes petites cartes qui servent à stocker les images. Une cartouche, munie d'une fente afin d'y glisser la carte mémoire, a été mise au point par Fuji, ce qui élargit encore plus l'horizon de Mario Artist.

SONY FORUM



• Sony espère atteindre les 10 millions de machines vendues au Japon en cette fin d'année. Comme il faut une carotte pour motiver les acheteurs, le géant japonais a annoncé qu'il distribuera une Playstation noire (dérivée de la Yaroze) à 100 privilégiés sélectionnés au hasard ! Il y aura aussi un pad analogique double-choc, couleur granit noir, pour 1000 clients, et une Memory Card argentée pour 10 000 d'entre eux.

GADGET ?

Kirk à l'Enterprise...

C'est ce type d'approche que NTT nous promet dès février prochain.
NTT est le géant japonais du téléphone. Il a développé un téléphone cellulaire analogique, qui se présente sous la forme d'une montre et compose les numéros de téléphone par simple reconnaissance vocale ! Enfin, il était temps !

LES VENTES DE L'ANNÉE

La fin d'année est le moment traditionnel pour faire le point sur les ventes des diverses machines et en tirer quelques conclusions. Les chiffres couvrent la période fiscale japonaise 96-97 (de mars 96 à mars 97) et sont exprimés en millions.
Voici donc le nombre de machines vendues dans le monde par modèle depuis leur sortie sur le marché.

NINTENDO

Super Famicom (Snes) : 46,7 (+ 1,1) dont 16,96 au Japon.

Gameboy : 60 (+ 5,14) dont 16,85 au Japon.

N64 : 11,5 (+ 6,04) dont 2,47 au Japon.

SEGA

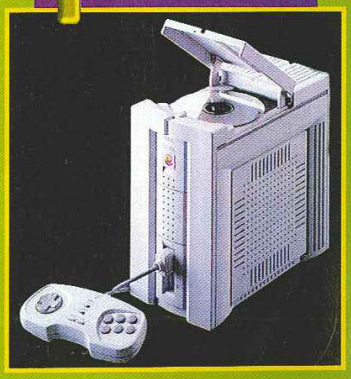
Saturn : 8,16 (+ 0,6) dont 5,2 au Japon.

SONY

Playstation : 20 (+ 6,5) dont 8,6 au Japon.

NEC

PC-FX : 0,29 mais la production est désormais arrêtée.



SNK

Neo Geo CD : 0,57 (+ 0,07) dont 0,45 au Japon.

Neo Geo : 0,41 (+ 0,06) dont 0,35 au Japon.

CE QU'IL FAUT EN TIRER

1 – La Playstation est numéro 1 des machines de nouvelle génération avec 20 millions d'unités.
2 – Paradoxalement, Sega et Nintendo ont échangé leurs marchés. Sega est fort au Japon et faible à l'exportation, alors que l'inverse se produit pour Nintendo. Or, du temps des 16 bits, on trouvait une situation opposée, avec Nintendo maître au Japon et Sega implanté aux Etats-Unis et en Europe.
3 – Les Japonais attendent les RPG sur N64 pour acheter la machine. Zelda, Mother 3 et Pocket Monster devraient donc y contribuer.
4 – La Gameboy est plus forte que jamais et fait jeu égal avec la Playstation ! Outre l'effet Pokemon au Japon, c'est l'exportation qui a soutenu les ventes. Le dernier Nintendo Space World annonce des lendemains toujours heureux pour la portable.
5 – La différence entre la Saturn et la Playstation au Japon correspond à l'effet FFVII. Mais la différence de 3 millions d'unités n'est pas si parlante ; elle confirme juste le succès tout relatif du jeu de Square, qui avait été pressé à 5 millions d'exemplaires et ne s'est vendu depuis sa sortie qu'à environ 3,5 millions en un an. Le record d'Enix reste donc inégalé : 3,6 millions de cartouches en quatre jours.
6 – En peu de temps, Nintendo a rattrapé Sony sur les marchés à l'exportation, avec 10 millions de consoles vendues. Sony possède une légère avance grâce à l'Europe où Nintendo vient seulement de débarquer. Aux Etats-Unis, Mario devance déjà Sony. Ce qui annonce que 1998 sera bien l'année de la N64 et des 64 bits en général. Cette année devrait voir l'annonce de la machine de Sega puis de celle de Sony.
7 – Nec est fini mais renaît dans une association avec Sega (pour la console Katana) grâce à son Power VR2.
8 – SNK a toujours son public mais attend encore pour annoncer quoi que ce soit sur une éventuelle 64 bits.

Difintel

JEUX VIDÉO - MULTI MÉ

ESPACE TÉLÉPHONIE

Obtiens un bon d'achat de **50F***

en parrainant un membre de ta famille ou un ami pour l'achat d'un abonnement OLA
(voir conditions en magasin Difintel)

Offre valable jusqu'au 25 Mars 98

• à valoir dans ton magasin Difintel-Micro sur les produits de ton choix, neuf ou occasion.

Wanadoo

Tous les logiciels pour accéder et naviger sur Internet

+ 2 mois d'accès en connexion illimitée

France Telecom Interactive

Golden Eye

James Bond en 64 bits. C'est ULTIME !

Time Crisis

Final Fantasy VII

Fifa 98

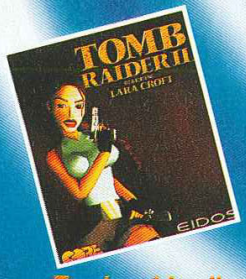
Extreme G

Cool Boarders 2

La glisse dans tous ses états ! Sensations nouvelles, courses folles de snowboard. Cette nouvelle version est presque déjà un classique.

Cartes mémoires de couleurs

3 nouvelles colories pour les cartes mémoires PlayStation : transparent, transparent vert, transparent rouge. Plus de couleur pour plus de fun.



Tomb raider II

Bust a move 3

Vous devez faire éclater les bulles colorées en reliant 3 bulles de la même couleur. Si les bulles dépassent la ligne de fond, vous avez perdu !

Retrouve ton magasin Difintel-Micro près de chez toi...

01	Belley	01300	13, rue des Cordeliers	04 79 81 00 34
01	Bourg en Bresse	01000	5, place Edgar Quinet	04 74 23 13 54
01	Ferney Voltaire	01210	3, rue du Mont Blanc	04 50 40 43 43
05	Gap	05000	40, rue Carnot	04 92 52 72 74
06	Nice	06000	20 rue Lepante	04 93 92 99 88
06	Mandelieu	06210	154, avenue de Cannes	04 93 93 54 33
07	Annonay	07100	26, rue Franki Kramer	04 75 32 42 53
13	Istres	13800	3, Gal. de l'Olivier BD Leon Poutaux	04 42 55 31 95
14	Caen	14000	151, rue Saint Pierres	02 31 85 59 00
24	Perigueux	24000	5, rue Gambetta	05 53 53 55 54
26	Valence	26000	29, bd d'Alsace	04 75 78 09 88
27	Evreux	27000	7, Bd. du Jardin Evêque	02 32 38 63 47
30	Ales	30100	21, rue Albert Premier	04 66 52 44 66
30	Nimes	30000	2 bis, Place de la Calade	04 66 36 26 77
33	Bordeaux	33000	La Tête dans les Nuages	05 56 48 53 76
33	Libourne	33500	76, rue Gambetta	05 57 25 98 85
33	Bordeaux	3300	25, rue Judaïque	05 56 79 05 52
34	Agde	34300	CC le Capital 16 Bd. du Soleil	04 67 21 32 71
35	Fougères	35300	16, rue du Tribunal	02 99 94 21 00
38	Grenoble	38100	119, Grand Place	04 76 09 26 68
38	Bourgoin	38300	5, rue Grenette	04 74 43 29 53
39	Dole	39100	10, rue de la Sous-Prefecture	03 84 72 68 67
39	Lons Le Saunier	39000	33, rue saint desire	03 84 24 41 59
40	Dax	40100	CC DAX 2000, gal. marchande Mammouth	05 58 56 29 03
49	Angers	49100	57, rue Baudriere	02 41 25 34 27
51	Chalons en Champ	51000	47, rue de la Marne	03 26 68 49 49
54	Nancy	54000	47, rue du Pont Mouja	03 83 30 45 67
55	Verdun	55100	5, Av. Garibaldi	03 29 86 78 08
56	Vannes	56000	25, rue Joseph Lebrix	02 97 47 40 78
57	Forbach	57600	1, place Aristide Briand	03 87 88 67 16
57	Metz	57000	58, en Fournirue	03 87 74 65 70
57	Thionville	57100	47 Bis rue de l'ancien Hopital	03 82 53 80 81
60	Beauvais	60000	57, rue Gambetta	03 44 48 53 60
61	Alençon	61000	15, rue aux Sciours	02 33 26 11 00
64	Biarritz	64200	60, Av. Edouart VII	05 59 24 39 07
62	Calais	62100	159, Bd. Lafayette	03 21 19 07 00
69	Lyon (2ème)			
69	Lyon (8ème)			
71	Macon			
71	Le Creuset			
73	Chambery			
74	Annecy			
73	Aix les Bains			
74	Annemasse			
75	Paris 17			
75	Paris19			
76	Rouen			
77	Chelles			

l - Micro

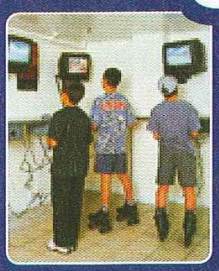
TI MÉDIA - TÉLÉPHONIE

PROCHAINEMENT
ouverture de 7 nouveaux magasins Difintel

- Honfleur
- Limoges
- Maison Laffite
- Bois-Colombes
- Asnières
- Agen

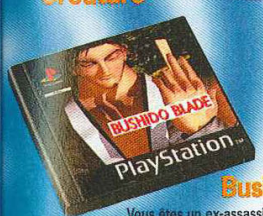
et Genève

Achète! Vends! Echange!



et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre espace Club.

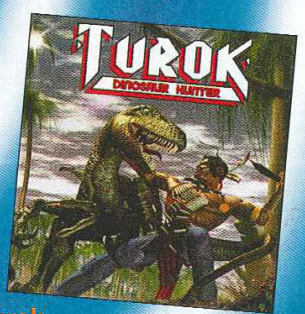
Nightmare Creature



Bushido Blade

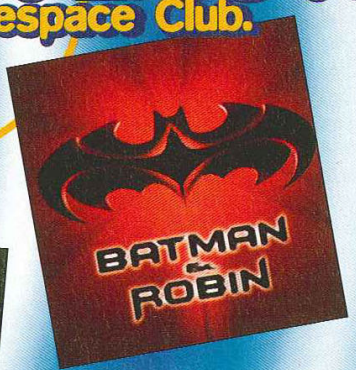
Vous êtes un ex-assassin et vous venez de vous échapper de dojo où vous avez été formé ; vos anciens compagnons d'armes sont à vos trousses. Parviendrez-vous à sauver votre peau tout en respectant le code d'honneur du Bushido ?

Nagano Winter Olympics'98



Turok

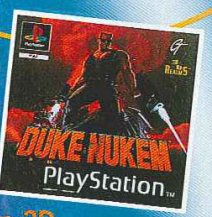
Vous êtes Turok, un indien Kiowa, le dernier espoir de l'humanité contre les menaces du Monde Oublié avec à sa tête votre ennemi de toujours qui a pris le contrôle des Bionausaures : la chasse est ouverte !



Batman & Robin

Après le grand écran, l'homme chauve-souris fait une entrée fracassante sur PlayStation, dans le premier jeu vidéo doté d'un moteur 3D, mettant en scène un super héro.

Crash Bandicot



Duke Nukem 3D

Un DOOM like légendaire pour gros bras.

69	Lyon (2ème)	69002	27, rue du Tupin	04 78 37 15 70
69	Lyon (8ème)	69008	14, rue Antoine Lumière	04 72 78 60 84
71	Macon	71000	19, rue Gabriel Jeanton	03 85 39 09 52
71	Le Creusot	71200	189, rue du Maréchal Foch	03 85 55 08 02
73	Chambery	73000	5, rue Trésorerie	04 79 62 27 22
74	Annecy	74000	Galerie de l'émeraude - 64 rue J-Jaures	04 50 52 86 02
73	Aix les Bains	73100	Grand Passage 8, rue du Casino	04 79 34 08 01
74	Annemasse	74100	CC Shopping Etrembrières	04 50 87 23 14
75	Paris 17	75017	142, Bd Berthier	01 47 64 15 96
75	Paris19	75019	54, rue de Meaux	01 42 02 08 08
76	Rouen	76100	129, rue St Sever	02 35 73 68 50
77	Chelles	77500	11, rue du Maréchal Foch	01 64 21 55 44
77	Fontainebleau	77300	4, rue de la Cloche	01 60 71 91 14
77	Meaux	77100	3, rue Dornetal	01 64 34 29 08
77	Pontault Combault	77340	Av. Charles Rouxel	01 60 29 53 76
78	Elancourt	78990	CC des 7 Mares, Pl. du Commerce	01 30 13 87 30
78	Montigny le Bretonneux	78180	14, Bis place Paul Claudel	01 39 44 06 76
81	Albi	81000	25, rue St Cécile	05 63 49 02 99
83	Draguignan	83300	9, rue Labat	04 94 68 92 55
83	St Raphael	83700	96, rue Charles Gounod	04 94 82 29 00
83	Toulon	83000	24, rue Pierre Semmard	04 94 91 17 91
84	Valréas	84600	54, cour J-Jaures	04 90 28 12 00
89	Auxerre	89000	54, rue de Paris	03 86 72 95 60
91	St Germain les Corbeil	91250	CC de la Croix Verte - Place de l'Europe	01 60 75 93 00
91	Viry Chatillon	91170	16, place des martyres de Chateubriand	01 69 21 24 64
92	Asnieres	92600	48, Grande rue Charles Degaulle	01 47 93 67 38
92	Neuilly sur seine	92200	9, rue du Longchamps	01 47 45 17 97
92	LevalloisPerret	92300		01 47 48 05 93
93	Bagnolet	93170	CC Bel'Est 28 Av. du Général de Gaulle	01 49 72 74 01
93	Livry Gargan	93190	Cité Cesar Callaveri	01 43 51 03 54
93	Livry Gargan	93190	6, rue de l'Eglise	01 43 51 03 04
93	Villemomble	93250	20, Av. D'Outre Bon	01 48 55 21 69
94	Champigny	94500	22, rue Albert Thomas	01 48 81 10 16
94	Charenton/Bercy 2	94220	CC Bercy 2 Place de l'Europe	01 43 78 69 30
94	Maison Alfort	94700	5, Av. de la République	01 48 93 35 14
94	Nogent sur Marne	94130	34, rue des Héros Nogentais	01 48 75 76 32
94	Orly Ville	94310	CC Orlydis 8 place du Fer à Cheval	01 48 92 04 03
94	St Maur	94100	5, rue du rod point de Créteil	01 48 86 55 32
94	Villejuif	94800	1, rue George Lebigot	01 46 78 43 76
95	Argenteuil	95100	23, rue Antonin Georges Belin	01 30 76 17 17
95	Pontoise	95300	17, rue de l'Hotel de Ville	01 30 75 17 61
95	St Gratien	95210	10, place François Truffaut	01 34 17 11 33
95	Sarcelles	95200	CC rue des Flanades niveau -1 le Marché	01 39 92 47 16
98	Nouméa	98800	139, RT BP Vallée des Colonnes	00 687 26 43 34

Asatte Dance

C'est toujours triste de voir arriver la fin d'une série, surtout une aussi attachante qu'Asatte Dance. C'est le moment pour ceux qui ne connaissent pas encore cette comédie de mœurs à la japonaise de la découvrir.

Suekichi, est un jeune étudiant, destiné à hériter de son grand-père dans quelques années (le temps de décrocher son diplôme), quand il rencontre une jeune femme qui va bouleverser sa vie, Aya. La belle va mettre de l'imprévu dans son quotidien, lui qui est si sérieux. Bref, elle va le secouer. Mais les obstacles à leur relation seront nombreux : son ex-mari, Suekichi lui-même qui pense qu'Aya n'en veut qu'à son héritage... La vie leur réserve bien des surprises. "Asatte Dance" en plus d'être un très bon manga, est, pour ceux qui s'intéressent au Japon, particulièrement instructif. On y trouve, en effet, énormément de détails sur la vie à Tokyo. La trame du récit est une histoire d'amour, mais elle ne monopolise pas le devant de la scène. Elle s'éclipse devant le quotidien du jeune couple. On voit les personnages évoluer, on s'immisce dans leur intimité. C'est un peu une sorte de "Maison Ikkoku" ("Juliette, je t'aime") en moins niais, et plus réaliste. Ce manga ne se lit pas, il se dévore, malgré son dessin qui au départ rebute un peu. Il est vrai que les premiers volumes sont moches, puis on n'y fait plus attention. Bref, maintenant, à vous d'aller jeter un coup d'œil à ce manga : il en vaut vraiment la peine.

La belle Aya s'étire au réveil.

Editeur : TONKAM

Mangaka : YAMAMOTO

Version : FRANÇAISE

Leur relation est toujours un peu tendue.

Le théâtre est une passion pour Suekichi et ses amis.

Suekichi travaille dans un fast food.

Bandes originales

Avec l'avènement du support CD, les musiques de jeux vidéo ont fait d'énormes progrès. Qui n'a jamais flashé sur la zique d'un jeu ou d'un DA ? Eh bien, voici un mini best of, avec quelques conseils pour acheter la conscience tranquille.

Primo, tout le monde écoute de la musique. Ensuite, à chacun ses goûts. La plupart d'entre vous savent qu'au Japon les DA à succès ainsi que certains jeux vidéo voient leur bande originale proposée en CD audio, le tout souvent remastérisé, voire rejoué par un véritable orchestre. Mais ce qui change par rapport aux jeux occidentaux, c'est que ce sont des groupes de rock connus qui s'y collent ! On imagine difficilement IAM ou Cabrel faire de la musique pour des jeux (bien qu'il y ait un antécédent lointain avec Jean-Michel Jarre).
Voici une sélection de différents CD made in Japan tirés de ma collection personnelle. Si l'idée de vous procurer quelques spécimens vous botte, sachez que beaucoup de boutiques de jeux vidéo et toutes celles dédiées aux mangas en proposent. Mais méfiez-vous des contrefaçons ! Comment reconnaître ces productions pirates ? Tout d'abord en étudiant leur prix. En général, ce type de CD est vendu aux alentours de 100 F, car il ne coûte que quelques dizaines de francs à Taïwan. Ensuite, en regardant leur packaging, souvent moins beau que ceux des CD originaux. Enfin, en repérant le nom de la maison d'édition : 99 % des CD pirates que vous trouverez portent le label SM Records, une preuve infaillible. Dès lors, vous saurez que vous avez affaire à une contrefaçon. Un original coûte 3 000 yens (environ 150 F) et est donc revendu un peu moins de 250 F. Tout cela est valable quand on parle de CD neufs, ce qui n'est pas toujours le cas car le marché de l'occasion est très répandu au Japon. Tout comme les CD de jeux, les CD audio sont souvent dans un état impeccable, car là-bas les fans sont très soigneux. Si le CD n'est pas vendu sous cellophane, il y a un doute ! Dans ce cas, regardez sous le CD s'il y a des traces de doigts ou des micro-rayures. Comme ça, vous ne vous ferez pas arnaquer ! Malheureusement, jusqu'à présent peu d'éditeurs ont essayé d'acquérir les droits de distribution de CD d'animés. On notera tout de même le bel effort d'AK vidéo, et les timides essais de Kaze Animation.

AVERTISSEMENT

Les CD que je vous propose ici ne contiennent pas de dramas (des tracks audio incluant un passage tiré du dessin animé, dialogues compris). Sur certains CD la durée des dramas peut atteindre la moitié du temps total ! Ce qui oblige à programmer sa platine. Dans plusieurs BO de "City Hunter", on se farcit même parfois trente secondes de drama avant d'atteindre une chanson !

Les autres CD de "Arslan" sont intéressants, mais celui-ci est le meilleur.

ARSLAN 2

La BO du deuxième OAV de Heroïc Legend Of Arslan est remplie de BGM (comprenez Back Ground Music que l'on pourrait traduire par musique d'ambiance). Elle ne comporte qu'une seule chanson, celle du générique, d'un genre très heroic-fantasy mais plus "traditionnel" que "Lodoss War". Les tracks sont très doux avec un rythme assez lent.

Des musiques symphoniques, douces ou rythmées, de toute façon superbes.

LODOSS WAR

Les musiques des "Chroniques de la Guerre de Lodoss" sont excellentes. Il existe trois volumes reprenant les OAV — plusieurs autres CD sont sortis s'inspirant de la série, mais ils sont plutôt moyens. Les chansons sont superbes, les thèmes géniaux, en plus il est facile de se procurer ce CD.

Les CD de "Saint Seiya" sont malheureusement assez rares.

SAINT SEIYA

Les CD de "Saint Seiya" ("les Chevaliers du Zodiaque") sont tous excellents. Il a donc été difficile de faire un choix. Celui tiré de l'OAV "Eris, la pomme d'or" (sorti en france) comprend des musiques symphoniques. De superbes vocalises, vous indiqueront, notamment, quand Yoga pense à sa chèree mère.

THE HAKKENDEN

Cette fantastique série d'OAV est disponible chez Kaze Animation. Il s'agit d'une histoire médiéval-fantastique à la sauce japonaise : qui met en scène des samouraïs.
Là encore, le rythme est assez lent, mais avec des sonorités que l'on n'a pas toujours l'habitude d'entendre.
Très typique.

Un dessin animé à voir et des musiques à écouter... absolument.

MAUVAISES SURPRISES

Le problème avec les musiques de jeux vidéo, c'est que parfois on peut tomber sur des versions non remasterisées. Je me souviens d'un CD de Dragon Quest se terminant par vingt minutes de musique tirée de la version Nes... Vous imaginez le massacre ! Idem pour un autre CD reprenant les musiques Super Nintendo de Street Fighter : c'est un peu mieux, mais ça reste tout de même craignos ! Enfin, que voulez-vous, les Japonais ont la passion du collector et de la version originale... Mais dans ce domaine, l'idéal est tout de même de trouver une version réorchestrée. Dans tous les cas, si vous avez aimé le jeu et ses musiques, vous ne serez pas déçu.

X

X-Japan est un groupe de rock japonais, relativement connu en France pour avoir réalisé la BO d'un clip de trois minutes tiré du manga "X".
Ici, c'est la BO du film tiré de "X" qui nous intéresse, assez sombre, presque gothique.

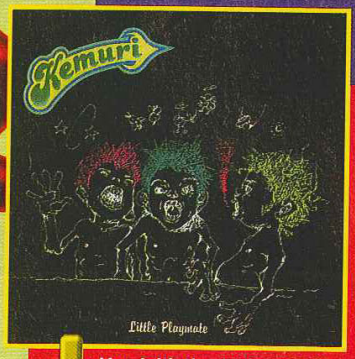
Un bon DA à découvrir.

VIRTUA FIGHTER

Tout le monde connaît la star des jeux de baston en arcade : j'ai nommé VF3. Eh bien, ses thèmes ont été repris et remixés de manière fort sympathique. Si vous êtes fan du jeu, vous serez conquis.

Une bien belle jaquette, à l'image des musiques.

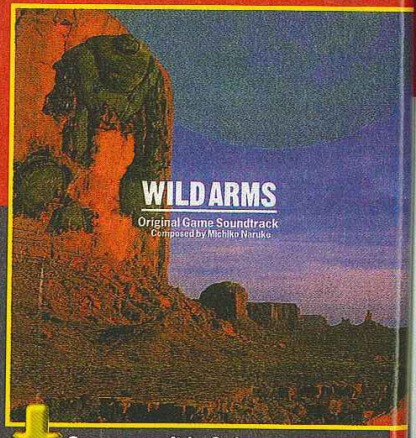
KEMURI



Il y a longtemps je vous avais parlé de "Ici Tokyo", une compil de rock japonais. Eh bien, Tonkam a édité le CD. Que vous dire, si ce n'est qu'il est agréable, bien qu'assez inégal. Mais qu'il faut être habitué à la musique jap pour l'apprécier pleinement.

Une initiative intéressante.

WILD ARMS



Wild Arms est un excellent RPG sur PSX, auquel nombre d'entre vous ont eu l'occasion de jouer en version américaine.
Les musiques sont excellentes et, en plus, dans la notice, il y a des dessins inédits des héros !
Un must du genre.

On reconnaît le Golem dans la montagne.

DBZ

Ne me demandez pas combien il y a de CD de "DBZ", j'ai arrêté le compte au quinzième ! Disons qu'à partir du onzième on note une période de transition. On quitte le bon vieux rock pour rentrer dans un trip plus techno. Pour les fans de la série je conseille les deux volumes de BGM reprenant tous les thèmes du DA.

Voici la jaquette du deuxième CD "DBZ" de BGM.

TENGAIMAKIO

Tiré du célèbre jeu Saturn Tengaimakio 4, the Apocalypse, ce double CD assez luxueux est un bel objet proposant des musiques assez hétéroclites. C'est le problème avec certains jeux regroupant ses genres musicaux très différents. Enfin, ce CD reste un bon choix.

Une série mythique au Japon.

Voilà un CD que vous n'aurez aucun mal à trouver.

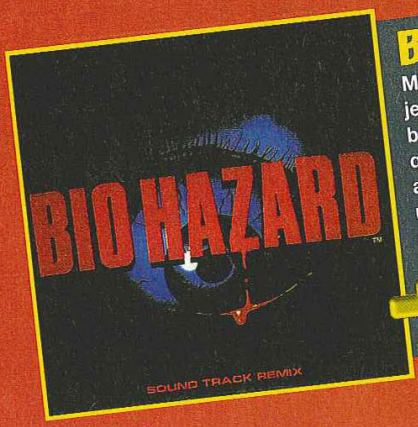
WIPEOUT

Le CD de WipEout 2097 est un petit bijou pour ceux qui aiment la techno. Moi qui suis pourtant peu sensible au genre, j'ai adoré! On retrouve du reste plusieurs grands noms comme Prodigy et Daft Punk ! Bref, une BO indispensable.

FF7

Attention! là, ça devient sérieux car on parle d'un box collector, qui coûte la bagatelle de 300 F (au Japon... imaginez en France !). Ne cherchez pas la version commercialisée avec un art book : elle est en rupture de stock et pourtant elle était vendue beaucoup plus chère ! Vous trouverez quand même quatre CD reprenant toutes les musiques du jeu. Cela se passe de commentaires.

Un collector, archi-rare.



BIO HAZARD

Même si je n'accroche toujours pas au jeu, je sais que ce n'est pas le cas de beaucoup d'entre vous. Alors pour ceux qui voudront retrouver l'ambiance angoissante du soft, pour accompagner une bonne partie de Vampire (le jeu de rôle), voilà une bonne acquisition.

Si vous aimez les ambiances sinistres...

Phone C@fé

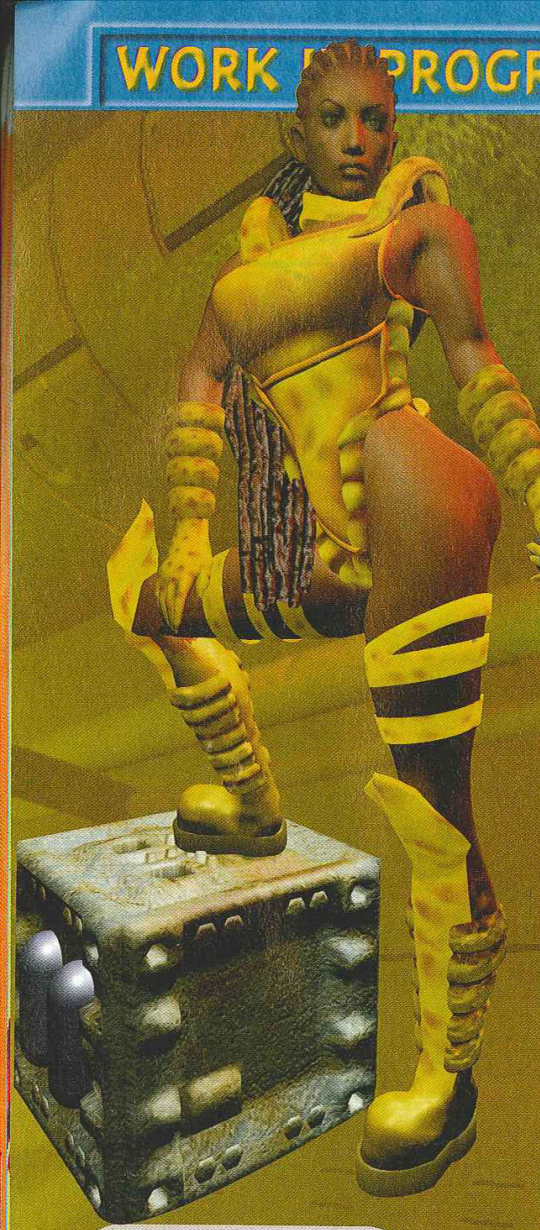
PHONE CAFE, c'est un tout nouvel espace téléphonique où tu vas pouvoir te brancher avec des mecs et des nanas de toute la France. Tu trouveras toujours quelqu'un en ligne pour délirer ou t'échanger des tips.

08 36 68 38 88

Forsaken

Nous vous en parlions le mois dernier, Forsaken est pratiquement terminé et devrait faire tourner la tête de votre Playstation ou Nintendo 64 (gare au mal de crâne !).

Tous ceux qui ont aimé Descent et Descent 2 apprécieront à coup sûr Forsaken. Le principe de jeu est identique : vous évoluez à travers des mines et dédales envahis par des ennemis armés jusqu'aux dents et devez en sortir indemne. A la différence de Descent, vous ne contrôlez pas un vaisseau spatial mais un scooter sidéral (à l'image de ceux que l'on peut voir dans le mythique film "Le Retour du Jedi" ou comme dans le jeu Shadows of the Empire sur PC et N64). Votre monture peut se déplacer librement à 360° dans l'espace qui vous entoure. Réduit en début de partie à un simple tir laser, votre équipement va rapidement s'étoffer de dizaines d'armes différentes, toutes plus puissantes les unes que les autres. Que se soit sur Playstation ou Nintendo 64, un mode Multijoueur est proposé. A cette occasion, l'écran de jeu peut être séparé en deux pour la version Playstation et en quatre pour la version Nintendo 64. Aucun ralentissement ne se fait sentir, même quand l'écran affiche plusieurs ennemis simultanément. Puissance de la Nintendo 64 oblige, toutes les textures sont lissées et plus aucun pixel n'apparait. On se rapproche de très près de la version PC 3D/fx, une petite merveille. Les effets lumineux sont très nombreux, quelle que soit la console, et les programmeurs s'en sont (et Dalila) donnés à cœur joie : effets de transparence, reflets des lasers et autres explosions en temps réel sur les décors, ondulations de la surface de l'eau (comme dans le film "Stargate")...



PLAYSTATION. Quand un missile heurte un objet, il se produit une explosion spectaculaire.

NINTENDO 64

Acclaim

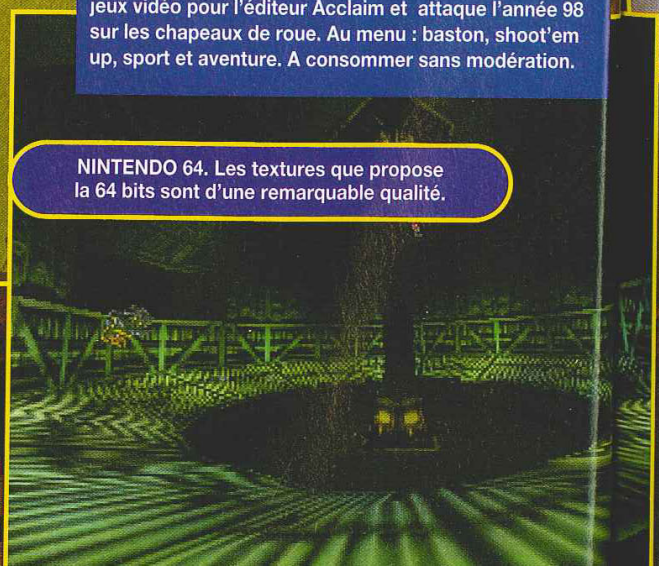
1-4 joueurs

Mai 98

PROBE : LE CHOIX DES ARMES

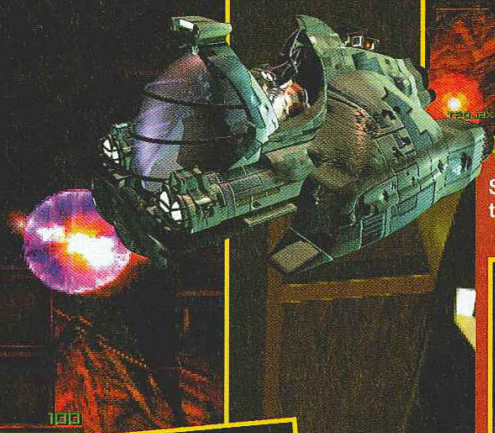
Alien Trilogy, Die Hard Trilogy, Mortal Kombat... autant de noms qui ont fait le succès de Probe. Installée dans la banlieue de Londres, cette société développe des jeux vidéo pour l'éditeur Acclaim et attaque l'année 98 sur les chapeaux de roue. Au menu : baston, shoot'em up, sport et aventure. A consommer sans modération.

PLAYSTATION. Les environnements dans lesquels vous évoluez sont d'une grande diversité et très colorés.



NINTENDO 64. Les textures que propose la 64 bits sont d'une remarquable qualité.

PLAYSTATION. Le double laser est très efficace : peu d'ennemis résisteront à sa puissance de feu.

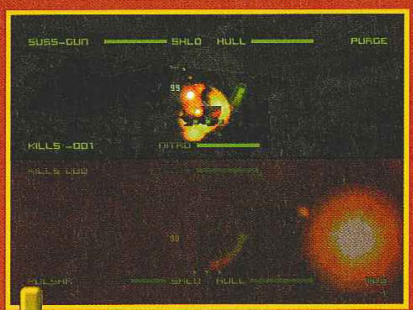


LE MODE MULTIJOUEUR

C'est maintenant inévitable : la plupart des shoot'em up qui sortent sur le marché sont prévus pour être joués à plusieurs simultanément. Si le PC offre cette option depuis fort longtemps, la console commence seulement à exploiter ce nouveau mode de jeu. Ainsi, la Playstation autorise des parties à deux joueurs et la Nintendo vous offre le luxe d'offrir des parties à quatre !

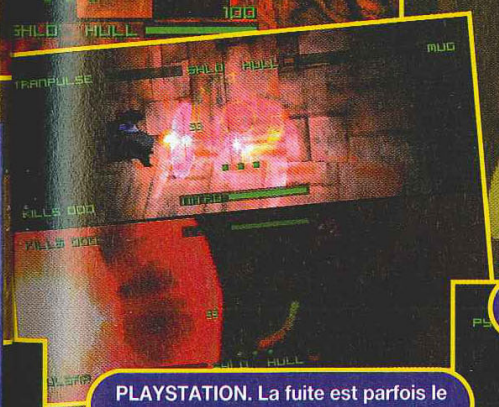
PLAYSTATION. En mode Solo, le jeu est déjà intéressant tant l'action est soutenue.

PLAYSTATION. A deux, l'affrontement avec le deuxième joueur est inévitable.



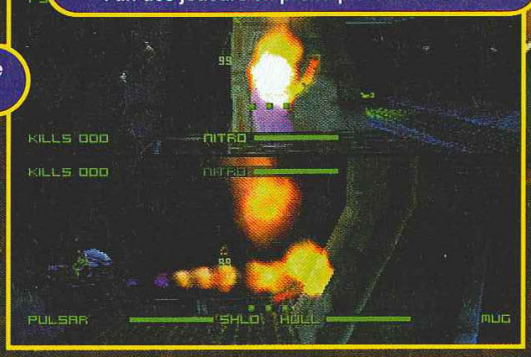
Touché ? L'écran devient rouge sang.

NINTENDO 64. C'est évidement à quatre que les parties sont les plus captivantes.



PLAYSTATION. La fuite est parfois le meilleur moyen d'éviter la mort.

PLAYSTATION. Comme vous pouvez le constater, l'un des joueurs en prend plein des dents !



PLAYSTATION. Autre moment très difficile à passer : le missile dans la tronche. Douloureux !

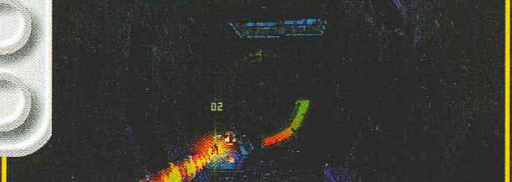
PLAYSTATION

Acclaim

1-2 joueurs

Mai 98

PLAYSTATION. Si au départ vous n'êtes armé que d'un simple laser, votre armement s'étoffe vite.

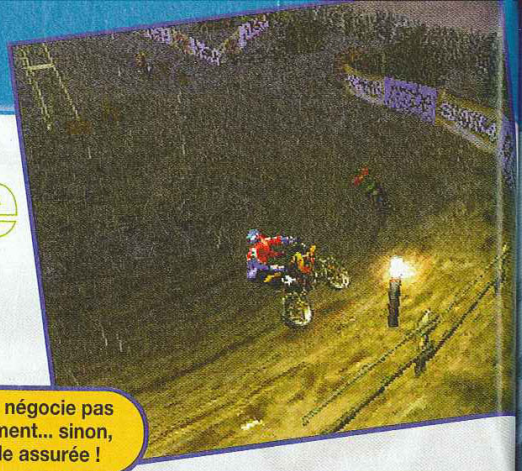


PLAYSTATION. Certains niveaux sont très sombres. Les combats à deux deviennent angoissants !

Motocross Feature Jeremy Mc Grath

Ceux qui aiment les mécaniques bien huilées (rien à voir avec une certaine Pamela Anderson ou Maïté et sa cuisine au beurre !) apprécieront sûrement cette simulation de bécanes tout terrain.

Cette simulation de motocross est développée par une équipe suédoise à qui l'on doit Le Cobaye sur Megadrive (ce qui ne nous rajeunit pas). Si Le Cobaye n'est pas resté dans les annales (c'est pas sale), nul doute que Motocross Feature Jeremy Mc Grath va faire parler de lui. Les simulations de motos sont rares sur Playstation, et celles de qualité sont quasiment inexistantes. Motocross contient sept circuits officiels, ceux de la Coupe du monde. Trois se déroulent en intérieur (indoor) et quatre en extérieur (outdoor). Parmi les plus célèbres, on retrouve le fameux circuit de Paris-Bercy, dont la renommée n'est plus à faire. Toutes les grandes marques de constructeurs sont représentées : Kawasaki, Suzuki, Honda, et bien d'autres encore... Le jeu est entièrement en 3D mappée, motos comme décors, et deux vues sont disponibles à tout instant : une vue subjective et une vue arrière. Lors des courses en extérieur, les conditions atmosphériques jouent un grand rôle pour le classement final : la conduite n'est évidemment pas la même par temps de pluie que sous un soleil de plomb. Le temps peut aussi être orageux et certaines courses ont lieu de nuit. Les effets visuels, tels que la fumée qui sort des pots d'échappement ou les rayons de soleil, n'ont bien évidemment pas été oubliés et apportent plus de réalisme au jeu. Outre les options que l'on retrouve dans toutes les simulations de sports mécaniques, Motocross Feature Jeremy Mc Grath dispose d'un éditeur de niveaux pour créer ses propres circuits ! L'interface est simple d'usage, à l'image des circuits de voitures électriques auxquels Niiico® jouait quand il avait encore des cheveux...



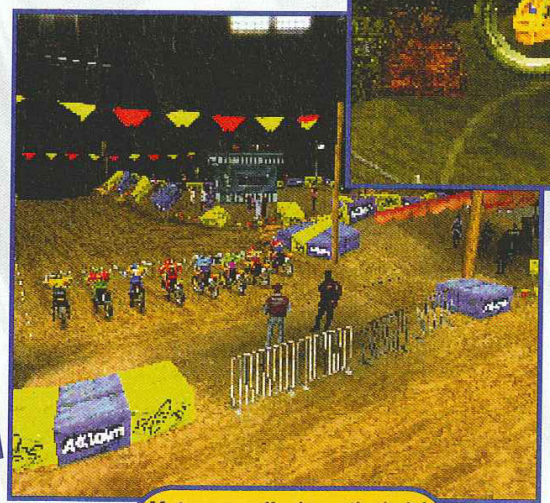
Un virage ne se négocie pas n'importe comment... sinon, c'est la gamelle assurée !

Les minces barrières de protection ne suffiront pas à retenir votre moto si vous loupez un virage.

Comme d'habitude sur Playstation, les programmeurs s'amusent avec les effets de lumière.

Ne rigolez pas, c'est certainement la meilleure position pour amortir la chute après un saut.

Voici une excellente manière de vous envoyer en l'air en toute légalité et sans



Motocross offre la particularité de posséder des circuits Indoor,

PLAYSTATION

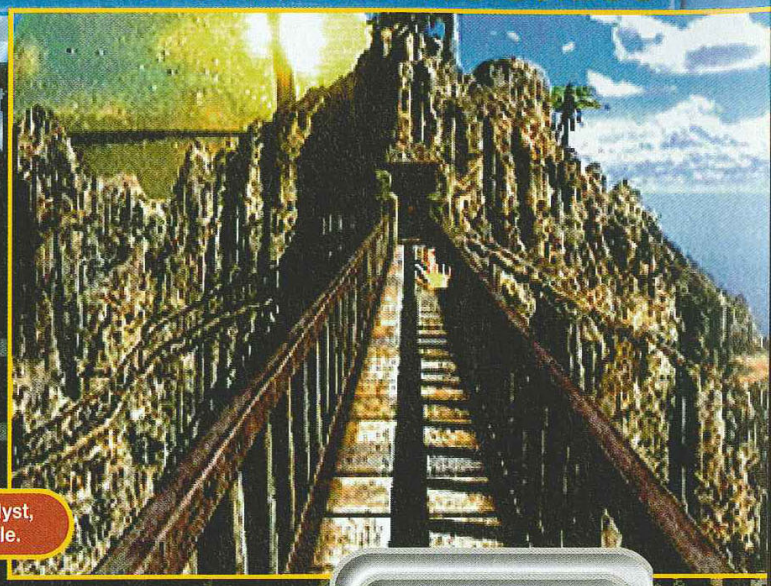
Acclaim

1-2 joueurs

Mai 98

Riven

'est Acclaim qui se chargera de sortir a suite de Myst, Riven, un clic'n play tout n images de synthèse dans la droite ligne e son prédecesseur, mais qui tiendra ette fois sur cinq CD ! ne première sur Playstation...



Les décors sont, comme dans Myst, d'une beauté à couper le souffle.

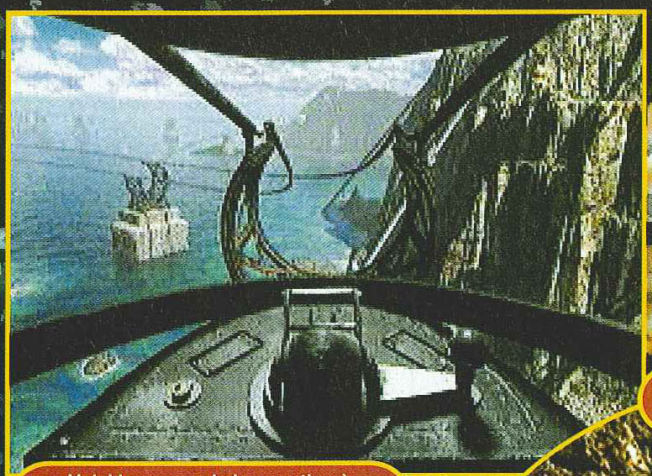
PLAYSTATION

Acclaim

1 joueur

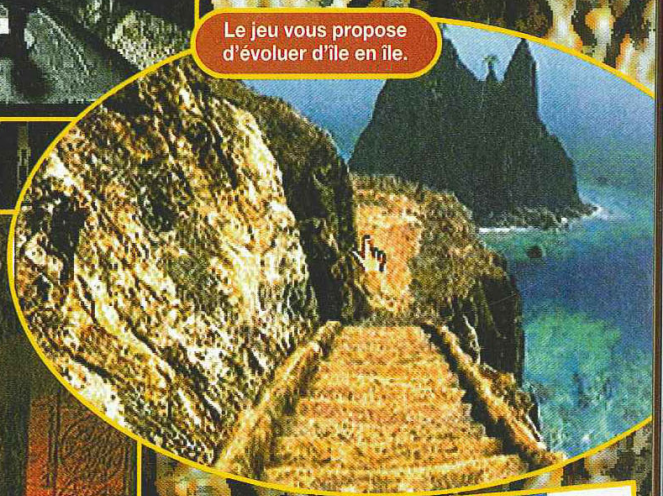
Mars 98

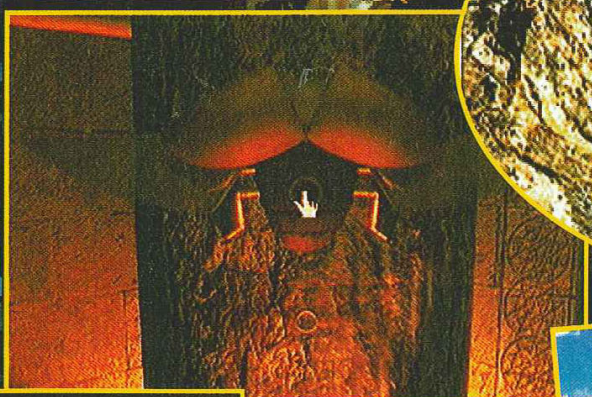
n vous avait prévenu à la fin de Myst : Atrus aurait à ouveau besoin de vos ervices... Après quatre ans de éveloppement, et un budget ix fois supérieur au premier olet, le voici donc de retour, nez dans son bouquin ythique, avec une nouvelle ission pour vous : sauver univers appelé Riven. Lequel st, comme dans le premier olet, insulaire. Chacun des CD ous proposera de visiter une e différente. Les mécanismes avèrent encore plus tordus, s personnages toujours plus tranges et votre périple va ous mener vers des contrées eriques. Le jeu compte plus e deux heures de musique et e bruitages (un bon casque st fortement conseillé), trois eures d'animation, une ompatibilité avec la souris, t pas loin de 4 000 écrans de eu. Pour information, la ersion PC s'est déjà vendue à lus de 500 000 exemplaires ux Etats-Unis, tandis que yst caracole toujours en tête es CD PC les plus vendus, vec plus de 3 millions exemplaires (la version onsole n'a jamais fait aussi ien). Souhaitons à cette suite, ui aura demandé plus de uatre ans de développement, e faire aussi bien.



Voici le moyen de locomotion à emprunter pour atteindre une nouvelle île. Le "ride" est assez saisissant...

Le jeu vous propose d'évoluer d'île en île.





En tirant sur la queue des différents scarabées de la pièce, vous en apprendrez plus sur le destin de Riven.

Les énigmes sont dans leur majorité assez complexes, mais parfois vous n'aurez qu'un levier à actionner.

nces barrières de n ne suffiront pas otre moto si vous ez un virage.

YSTATION

Acclaim

joueurs

Mai 98

Batman & Robin

Depuis sa création en 1939 par Bob Kane, Batman n'a cessé de faire parler de lui à travers les Comics, les bandes dessinées, les séries TV, les dessins animés, les films et les jeux vidéo. En cette année 1998, le justicier masqué de Gotham City fait son retour sur Playstation.

C'est le 1er mai 1997 qu'a été officiellement annoncée l'adaptation du film "Batman & Robin" sur Playstation. Le jeu est tout en 3D mappée, avec la possibilité de se déplacer où on veut ! Le scénario est très proche du film et reprend les moments clefs de "Batman & Robin" : le vol du diamant au musée, les courses poursuites en Batmobile dans Gotham City, ou encore les divers affrontements avec le terrible Mr Freeze. Les programmeurs ont voulu que le jeu soit aussi proche du film que possible, tout en gardant "un côté jeu vidéo" très prononcé. Ainsi, les séquences cinématiques que l'on trouve entre les niveaux ne sont pas des séquences issues du film, mais de véritables images de synthèse, créées pour la circonstance. On voit, par exemple, Mr Freeze sortir de l'eau, et les effets spéciaux conçus à cette occasion sont absolument splendides : reflets des lumières, transparence et déformations en tout genre... Un sacré boulot !

Le Studio Acclaim

Acclaim dispose de l'un des studios de Motion Capture les plus performants du moment, Probe. Approchant une valeur de plusieurs millions de dollars, ce studio permet d'enregistrer des mouvements d'acteurs sur de puissants ordinateurs et de les retranscrire ensuite à l'identique dans un jeu, et ce en un temps record. L'ensemble des mouvements des personnages du jeu est en Motion Capture, ce qui assure un côté très réaliste, proche du film, tout en gardant, je le répète, une identité vidéoludique. Mais un tel studio ne peut bien évidemment pas

de Batman a demandé un travail particulier. Le résultat est là : bluffant ! Les plis et ondulations du tissu en fonction des attitudes et gestes de Batman semblent aussi vrais que nature. Le Studio Acclaim, comme on aime à l'appeler, dispose également d'un scanner laser qui permet de digitaliser le visage d'un acteur et de le transposer ensuite dans le jeu. Les principaux acteurs du film, George Clooney et Arnold Schwarzenegger, ont ainsi prêté leur visage à cette technologie.

L'aventure, c'est l'aventure

Je vous le disais précédemment, le scénario du jeu est à peu près identique à celui du film. Ainsi, la première séquence reprise dans le jeu est le vol du diamant au musée de Gotham City. Batman doit s'y trouver pour tenter d'empêcher Mr Freeze de commettre son larcin. Avant tout, il convient de choisir le personnage que vous désirez incarner : Batman, Robin ou, pour la première fois dans un épisode de Batman sur console, Batgirl ! Ensuite, une fois à bord de votre véhicule, il va falloir trouver des indices pour vous rendre au musée. Et vous ne disposez que de 20 minutes !

Le premier niveau, comme les autres, se partage en trois parties distinctes. La première se situe à l'instant qui précède le crime ; vous prenez connaissance de la mission à accomplir et devez utiliser l'ordinateur de la Batcave pour trouver les premiers indices. La deuxième partie, axée arcade, vous invite à prendre le volant de la Batmobile. Tout se passe bien évidemment en 3D temps réel, et libre à vous de vous déplacer où bon vous semble dans Gotham City.
La troisième, enfin, se déroule dans le musée pour des scènes à la Nightmare Creatures. Les sbires de Mr Freeze vous attaquent et vous devez user de tous vos pouvoirs pour les éliminer. Pour cela, Batman ainsi que les personnages de Robin et de Batgirl ont à leur disposition un arsenal très impressionnant de gadgets (une vingtaine au final) et de coup spéciaux à faire pâlir le plus Rambo des Stallone. Quand on pense que le jeu comportera une vingtaine de niveaux, on peut prévoir qu'on restera de longues soirées scotchés devant la télé.

Les affrontements avec Mr Freeze seront nombreux durant la partie.

Batman, comme Robin et Batgirl, dispose d'une panoplie de coups spéciaux et d'armes pour se débarrasser de ses adversaires.

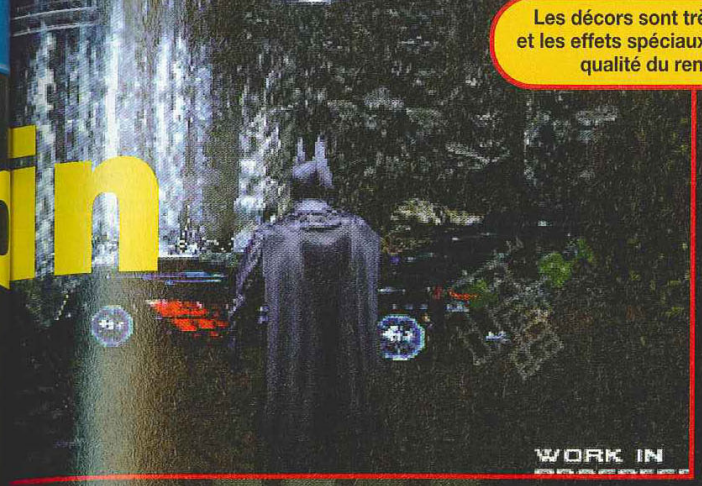
PLAYSTATION

Acclaim

1 joueur

Mai 98

Les décors sont très soignés : les textures variées et les effets spéciaux parfois magnifiques. Notez ici la qualité du rendu de l'eau de la cascade.

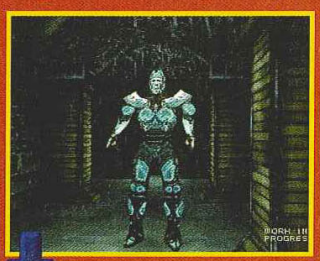


LES PERSOS DU JEU

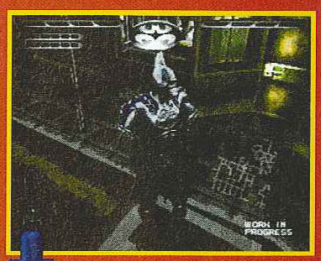
Pour la première fois dans un épisode de Batman sur console, le joueur pourra diriger Batgirl ! Cette charmante blonde, aussi têtue que gracieuse, devrait faire tourner la tête à plus d'un d'entre vous... de par ses mensurations idéales. Batman, Robin et Batgirl disposent chacun de leurs propres caractéristiques : agilité, rapidité, force physique et puissance de feu. Les coups spéciaux proposés et les combos diffèrent aussi.

Place aux filles ! Et commençons s'il vous plaît par Batgirl. Jolie blonde, n'est-ce pas ?

Robin n'en fait qu'à sa tête durant tout le film. Dans le jeu vidéo, il n'en fera qu'à la vôtre !



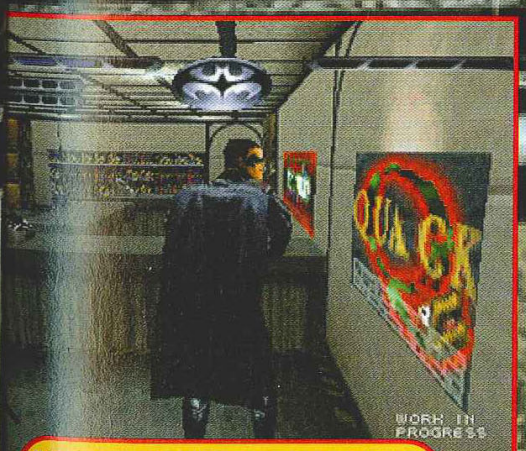
Le super vilain du jeu : Mr Freeze, lui-même ! Il n'est bien évidemment pas possible d'incarner ce perso.



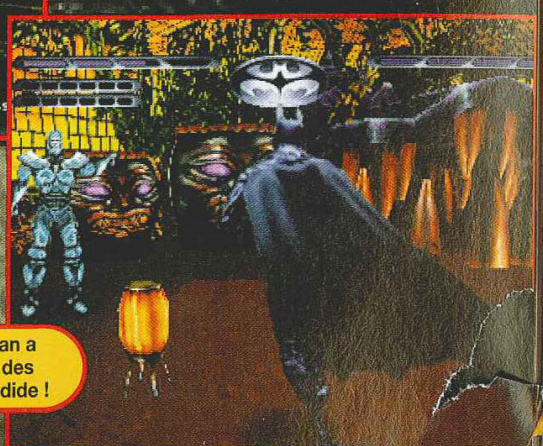
Quand il ne bosse pas aux "Urgences", le bath Clooney tourne de temps à autre un film de Batman.

On peut être une guerrière tout en restant très féminine. Regardez la manière dont Batgirl tape sur le scorpion... Quel charme !

On peut s'arrêter où l'on veut dans le jeu afin de trouver des indices. Une carte de Gotham City est affichée en bas à droite de l'écran.



Il faut penser à fouiller partout ! Le moindre indice a son importance.



Le mouvement de la cape de Batman a demandé un gros travail de la part des programmeurs. Le résultat est splendide !

Batman & Robin

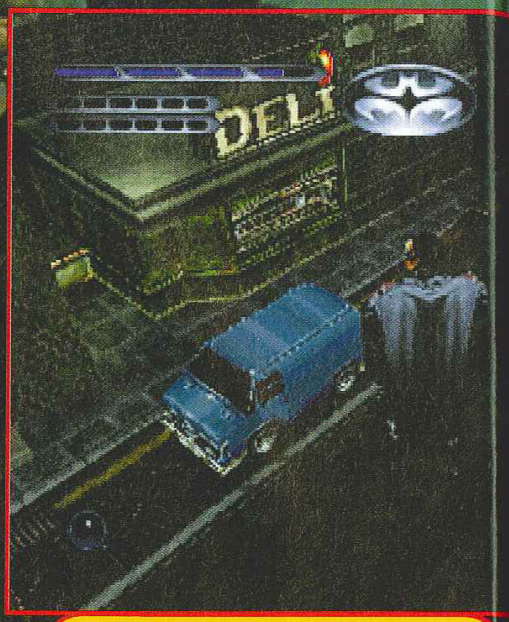
MATOS D'ENFER

Pour avancer convenablement dans le jeu, il est indispensable de faire un tour dans la Batcave. Vous y découvrirez un matos du tonnerre.

Dans la Batcave, vous trouverez plusieurs lieux pour avancer dans le jeu.

Les ordinateurs permettent d'analyser les indices découverts au cours du jeu : échantillons de voix, morceaux de tissus... Une véritable enquête policière.

La Batmobile est un véhicule surpuissant qui vous mènera aux quatre coins de Gotham City.



Sur les toits comme dans les rues, Gotham City n'aura plus de secret pour vous...

Un grand soin a été apporté à la création des décors mais aussi à l'animation des personnages.

NEWS

Mystery tremors send Gothamites fleeing Gotham Park

By Matt Rigy

Video store | Petty crime rate lowers -Again! | 40% increase in

By Satan Hasson

Les indices se trouvent parfois cachés dans les informations du journal du jour. Ouvrez l'œil !

Entre chaque niveau, on assiste à une séquence cinématique en images de synthèse de grande qualité.

Batman vient enfin de trouver l'entrée du musée de Gotham City. L'action va

Voilà notre super héros en bien mauvaise posture : il est attaqué des deux côtés ! De qui va-t-il s'occuper en premier : le scorpion de gauche ou le monstre vert de droite ?

Le musée est le premier lieu du jeu que vous allez visiter. Cette sculpture de monstre préhistorique a son importance... mais chut, cela reste un secret !

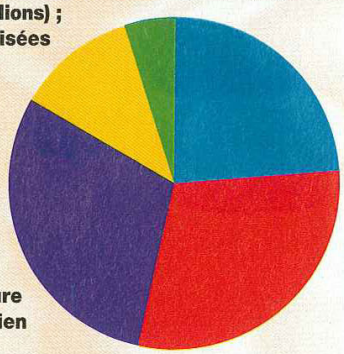
Les chauves-souris ne craignent pas toutes le froid, la preuve !

NEWS

Chiffres

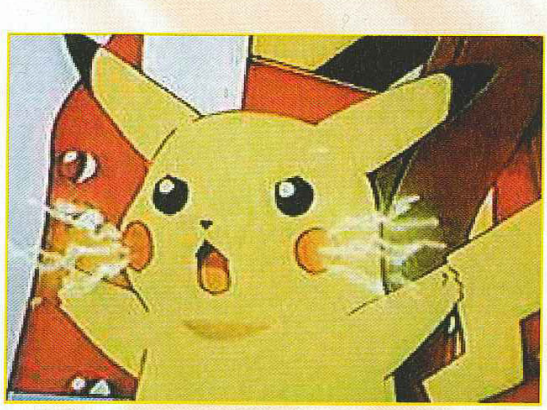
LE MARCHÉ DU JEU VA BIEN !

● **Selon une étude GfK, réalisée pour le SELL (Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs), le marché français des logiciels de loisirs (consoles et micros) aurait progressé de plus de 30% en 97. Ces messieurs considèrent qu'il devrait se vendre trois fois plus de consoles 32 et 64 bits cette année que l'an passé, et que le chiffre d'affaires correspondant devrait avoisiner les 2,8 milliards de francs TTC (le CA du caméscope aurait approcher les 2,1 milliards en 97). Cette étude met également en lumière le fait qu'en France, et pour l'année 97, il se serait vendu plus de CD de loisirs pour PC que de logiciels pour consoles (5,5 contre 4,6 millions) ; que 30% des ventes ont été réalisées pendant le mois de décembre ; et qu'il s'est vendu en moyenne 3,27 jeux par console (ce qui représente un investissement de 1 134 francs).**
En passant, vous remarquerez ci-contre la répartition des genres de jeux sur consoles (uniquement sur le marché français), et noterez que l'aventure est, comme toujours, un genre bien mal représenté...



4,7% STRATEGIE
11,9% AVENTURE
29,8% ACTION/COMBAT
29,8% COURSE/RALLYE
23,8% PLATE-FORME

(Source : GfK)



Télévision

POCKEMON : UN DA TRÈS INTERACTIF !

● Ils sont plus de 500 jeunes téléspectateurs japonais à avoir souffert de malaises le 16 décembre dernier, suite à la diffusion d'un épisode de l'animé "Pockemon", basé sur le jeu Pocket Monster. Pour le plus grand bonheur des sujets photosensibles, l'un des personnages vedettes, Pichaku, venait de lancer des lumières rouge et bleue clignonantes. Ces flashs, associés à l'intensité de l'attention, ont fait que ces spectateurs photosensibles se sont vus pris de convulsions et de vomissements. A l'annonce de la nouvelle, les titres de Nintendo ont subi un recul de plus de 1,5 pour cent dans les bourses de Tokyo et d'Osaka, et la diffusion de l'animé (qui rassemble plus d'un million de jeunes téléspectateurs le mardi soir) vient d'être suspendue. Malgré cela, "Nintendo ne prévoit pas que l'incident aura un impact immédiat sur ses ventes de Noël". Le président du SELL, lui, s'interroge, à juste titre, sur "le sens de la mise en cause du jeu vidéo dans son ensemble, à propos du passage à la télévision d'un dessin animé", du fait que la réaction de certains médias fut particulièrement abusive.

■ **ADGG !** Oyez, oyez, joueurs français ! Vous vous retrouvez en panne de bons petits RPG sur la Saturn ? A moins que vous ne souhaitiez tout simplement vous y mettre ? Fort bien. Apprenez dans ce cas qu'ADGG reste, en France, à ce jour, l'un des seuls importateurs de ce genre de jeux pour la bécane du hérisson. Donc si vous êtes intéressé, vous pouvez contacter ce revendeur spécialisé soit par courrier – 61 bis, rue de Wissous, 91320 Wissous – ou au téléphone, au 01 60 11 53 93.

Coquilles et non sens

SONY ET SEGA MÊME COMBAT !

● **On se souvient tous de l'incohérence de la traduction de King's Field ("Bastard Sword" fut traduit par "l'Épée de bâtard" !), des "fôtes d'orthaugrafe" incessantes dans le superbe Landstalker sur MD ou des plus récentes "facilités de traduction" des noms des matérias dans FF VII. Eh bien, voici quelques perles de la même veine, qui nous feront presque dire que : "A l'œuvre, on connaît l'ouvrier"... La palme revient à Sony, qui (overdose de titres aidant) nous gratifie de deux coquilles superbes. Ces boulettes, somme toute innocentes, sont arrivées le même jour à la rédac. Vous trouverez sur la jaquette de Z un édifiant "tout an essayant"... (de ne pas faire de fautes, on en fait quand même !). Encore mieux sur la jaquette et le CD (!!!,) la suite des "Chevaliers de Baphomet" s'appelle maintenant "Les bouchliers de Quetzalcoatl" – on échappe de peu aux "Bouliers de Quetzalcoatl" ! Mais Sony n'est pas seul dans la panade puisque, dans la traduction française du bla-bla de son P-DG, Hayao Nakayama, Sega indique que ses équipes ont "concentré leurs efforts sur la promotion des systèmes**

Super gadget

LE SUPER GAMEBOY 2

● Ce nouveau Super Gameboy, qui devrait sortir le 31 janvier 98 au Japon, vous permettra, comme son ancêtre, de jouer avec des jeux Gameboy sur votre écran de télévision. Cette nouvelle version est spécialement adaptée pour les jeux que l'on peut linker (tel Pocket Monster...) et possède deux diodes de couleur : l'une vous permettra de vous renseigner sur l'état de veille du SGB (une idée tout simplement géniale, avouons-le !), et l'autre a pour fonction d'informer le joueur d'événements spéciaux (genre "Votre Tamagotchi s'est réveillé !"...). Pas passionnant pour un sou, ce nouveau SGB possède quand même l'attrait de la transparence et proposera des bordures d'écran contenant l'étonnant Pichaku (celui qui, d'un simple regard, peut vous envoyer à l'hôpital - voir ci-contre). Et le pire, c'est que les Japonais vont craquer ! En France, Nintendo n'a pas arrêté sa position quant à une éventuelle commercialisation.

Technique

BOOSTEZ VOTRE N64

● Vous vous souvenez certainement de l'article sur GameLabo, la fameuse bible japonaise des bidouilleurs de tout poil. Eh bien, sachez que l'une de leurs plus fameuses modifications tend aujourd'hui à se répandre sur le Net. Cette fois-ci, c'est la Nintendo 64 qui est concernée par... un dopage de vitesse (qui n'a jamais pesté contre la lenteur d'animation de certains jeux ?) ! Pour y parvenir, la théorie est simple. Il faut savoir qu'au départ le processeur de la N64 est cadencé à 93 MHz. Cette vitesse a été définie par Silicon Graphics comme étant le seuil de fiabilité de la machine, et s'obtient électroniquement grâce à un oscillateur (horloge quartz) soudé sur la carte-mère. Mais, en réalité, les R4300 équipant les N64 peuvent monter bien plus haut... Ainsi, il est tout à fait possible de remplacer le quartz et d'augmenter la vitesse du CPU jusqu'à 120 MHz ou plus !!! Un seul exemple : de cette manière, Pilotwings tourne à 60 images/seconde, devenant alors aussi fluide que Mario 64 !!! Comme en PC, le seul véritable inconvénient concerne le degré de surchauffe du CPU. C'est pourquoi il convient de limiter ses ardeurs... Bien que la N64 possède de grandes surfaces de métal destinées à répartir la chaleur, l'absence de ventilateur se fait vite sentir. De plus, cela raccourcirait la durée de vie de la console...

Comics

SPAWN, LE RÉVÉLATEUR

● Il fait de la bédé, de la télé, du ciné, et arrive en jeu vidéo ! L'homme à tout faire de Todd Mac Farlane, connu sous le nom de Spawn, a le vent en poupe en ce moment, et ce n'est pas les fans qui s'en plaindront. Reste que, de toutes les adaptations dont a pu faire l'objet cette créature diabolique, seule la série animée vaut son pesant de "caouètes". Le film est très moyen (même si certains effets spéciaux valent le coup d'œil), et le jeu vidéo est pour le moins "daubique". Dommage, le potentiel était pourtant là. Pour tout savoir à propos de Spawn, apprenez qu'il commence à marcher très fort au Japon et que grâce à lui (mais aussi aux adaptations de l'univers des X-Men de Capcom), le comics dans son ensemble connaît un regain d'intérêt colossal.

Bébêtes virtuelles

APRÈS LE TAMAGOTCHI, LE DIGIMON !

● **Fort des bénéfices qu'ont pu engendrer les diverses générations de Tamagotchi (de nouveaux modèles du nom d'Angel, Garden et Ocean devraient d'ailleurs sortir bientôt en France...), Bandaï se lance maintenant dans la "bataille de bébêtes virtuelles". C'est nouveau, c'est cher, et ça risque de marcher très fort ! Le principe est simple : vous élevez votre monstre le mieux possible (à la manière d'un Tamagotchi) pendant au moins deux jours et, grâce à la fonction "clic'n claques", vous le connectez au Digimon de votre copain et vous vous en mettez plein la tête. Eh bé... Cerise sur le gâteau, vous pourrez même voir la créatrice du Tamagotchi, en photo incrustée, si vous battez 2023 monstres ! Vous avez marché ? Tant pis... je cherchais juste une transition pour vous dire que mademoiselle Aki Maita, créatrice en chef de ces pauvres bestioles, que nous avons rencontrée lors d'une récente conférence de presse, ne fut pas bien bavarde...**

■ **SEGA REMERCIE SES TROUPES US.** Devant les faibles résultats de l'année 96, et en vue de réduire des frais de fonctionnement toujours débordants, Sega Of America devrait licencier une bonne partie de son personnel américain pour la nouvelle année. Rappelons que la dernière charette survenue en France remonte à avril 96, ce qui devrait laisser à Sega France l'espoir de ne pas subir l'onde de choc américaine de sitôt.

■ **UN BAIN DE SANG LAITIER.** Ce ne sont pas moins de 4 millions d'exemplaires de Resident Evil premier du nom et de Director's Cut qui se sont vendus dans le monde depuis leur sortie. Et alors 4 millions d'exemplaires, ça rapporte quoi à l'éditeur ? Premièrement, une notoriété sans précédent qui a permis à Capcom de sortir de Street Fighter et de Megaman, et surtout près de 200 millions de dollars ! A noter que seront bientôt dispo aux States des jouets à l'effigie de Chris, Jill ou Tyrant, des comics relatant la sombre histoire d'Umbrella et, bien sûr, un film qui devrait sortir courant 98. Une sacrée vache à lait...

■ **QUAND NEC ÉPAULE SEGA.** Vous savez maintenant que la technologie 3D de NEC sera utilisée pour parfaire la carte-mère de la 64 bits de Sega, la Katana. Vous devez également savoir que les contrats de ce type sont d'habitude très clairs : "Tu t'occupes de me vendre une technologie et je m'occupe de trouver des développeurs, de fabriquer des unités et de vendre la console". Or, nous constatons que NEC redouble de contacts avec les développeurs PC qui utilisent sa technologie, de manière à les inciter à développer sur la Katana. Ainsi, il semblerait que Shiny soit d'accord sur le principe de sortir son dernier bébé Sacrifice et qu'Epic adapte son Unreal. Sega aurait-il des problèmes de crédibilité?

ILS ARRIVENT...

■ **CAPCOM STORY.** Ça y est ! c'est confirmé, Capcom va développer pour la N64. Son premier jeu sera Rockman Dash et devrait être disponible, au Japon, en mars. Trois autres jeux sont en développement et devraient sortir dans le courant de l'année. Tant mieux, la ludothèque de la N64 commençait à s'essouffler...

■ **PC FANTASY.** La chose est assez rare pour être signalée : un éditeur – Eidos en l'occurrence – vient de récupérer les droits de distribution, de Final Fantasy VII, pour l'adapter sur cette drôle de machine boutonneuse que d'aucuns nomment PC. Le jeu devrait être compatible avec les cartes 3D existantes, mais on ne sait pas encore s'il sera amélioré. On l'annonce pour le milieu 98 (!!!). On vous avait bien dit de vous acheter une console...

■ **ALUNDRA EN VF.** Alors que Working Design a récupéré les droits de distribution d'Alundra sur le marché ricain (la version US devrait d'ailleurs être disponible au moment où vous lirez ces lignes), c'est Psygnosis (certainement au vu des ventes records de FF VII) qui a raflé la mise du marché de l'édition et de la distribution du jeu en Europe. Vous aurez donc la chance de retrouver le seul Zelda-like tout en français et digne de ce nom de la Playstation dans le courant du mois de juin. Ce sera long...

■ **ENIX SUR PLAYSTATION.** Après avoir tergiversé des mois durant pour savoir ce qu'il allait advenir du prochain épisode de Dragon Quest, Enix vient d'annoncer la sortie de la suite de Star Ocean (Snes) sur Playstation, en mars 98 au Japon. Star Ocean Second Story devrait bénéficier des mêmes mécaniques de jeu que son prédécesseur. Son action se déroulera vingt ans avant

Chill (Playstation)

LE SNOW, C'EST LA LIBERTÉ !

● Rien à voir avec le groupe de rock, Chill est un jeu de Snowboard comme il commence à en crouler, tant chez les Japonais (pour les JO à Nagano) que chez les Ricains (pour la folie qu'a pu engendrer ce sport). Ce produit, distribué par Eidos, vous permettra de choisir parmi quatre "snowboardeux" (deux jeunes demoiselles et deux mâles) qui disposeront chacun de trois planches différentes. Vous vous essaierez aux plaisirs de la compétition de sauts ou encore à la course contre l'avalanche, et ce, dans la poudreuse de plus de cinq montagnes différentes. Il semblerait de plus que vous puissiez évoluer où bon vous semble sur une cinquantaine de hors-piste différents. On verra si comme ils le disent : "le snow, c'est la liberté"...

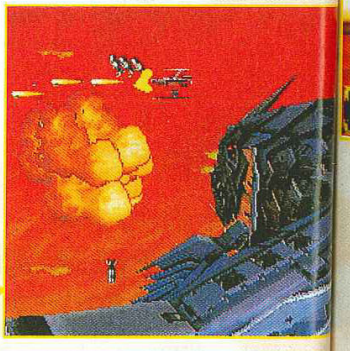
■ *Sortie en France : avril 98.*

Code R (Saturn)

DE LA COURSE INTELLIGENTE

● **Alors que Solo Crisis est pratiquement prêt à sortir sur Saturn, la fameuse équipe génitrice du non moins fameux Actraiser, sur Super Famicom, annonce un nouveau titre. Apparemment allergique à la Playstation, c'est sur la machine de Sega que l'équipe avoue préférer travailler... Aimant toujours étonner et innover, elle a concocté avec Code R un nouveau type de jeu. A la base, il s'agit d'une course de voitures en 3D, Gouraud Shading, Mapping et tout le tralala. Mais aussi un jeu d'aventure puisqu'une trame scénaristique régit vos déplacements et défis.**

■ *Sortie au Japon : printemps 98.*

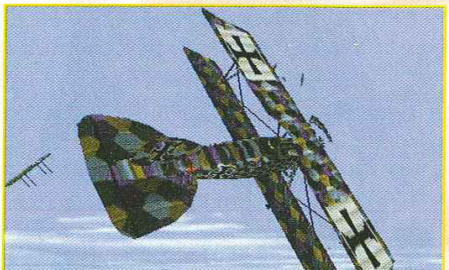


G-Darius (Playstation)

ÇA SHOOTE DANS LES VIEUX POTS

● Taïto, un spécialiste du shoot'em up qu'on ne présente plus (surtout à notre AHL national), avait fait un carton dernièrement avec son fabuleux Raystorm. Il remet aujourd'hui le couvert en proposant un nouvel épisode de la saga légendaire des Darius. Sorti en arcade il y a quelque temps, G-Darius se présente sur un plan horizontal et est réalisé tout en 3D. La conversion n'a pas posé de problème puisque c'est un équivalent du System 11 qui le fait tourner sur la borne. Côté game-play, notez le système de capture qui permet de se servir des ennemis comme des armes ou bouclier ! 30 niveaux de pur plaisir !

■ *Sortie au Japon : printemps 98.*



Flying Corps (Playstation)

ARRÊTE DE "SIMULATIONNER" !

● **Cette simulation pure et dure qui vous mènera dans les cieux des plus belles contrées planétaires est une conversion du PC. N'ayant pas eu de version Playstation entre les pognes, nous pouvons juste vous informer qu'il devrait être optimisé pour un "public console". La photo présentée ci-contre est tirée de la version 3D/Fx. Attendez-vous donc à ce qu'il soit un chouïa**

Dragon Force 2 (Saturn)

BLASTE MIEUX-MIEUX

● Après le succès du premier du nom, on pouvait s'attendre à la suite ! Les auteurs pour ce second opus ont désiré, plutôt que de refondre le système, s'attarder sur le scénario en essayant de rendre le jeu le plus long possible. Renversements de situations, alliances, traîtrises et fins multiples satisferontt le fan de simulation-RPG. Au rayon nouveautés, des personnages principaux (certainscréés par des joueurs, suite à un concours), des dizaines d'unités et de monstres, des options de combat, un système de duel, et des combats multiunités... Réjouissant !

■ *Sortie au Japon : printemps 98.*

The King Of Fighters Kyo (Playstation)

L'APRÈS SAMURAI SPIRITS RPG...

● C'est la première fois depuis bien longtemps que SNK sort un jeu exclusif, sur une plate-forme autre que la NeoGeo. Très loin de la baston, c'est d'une aventure graphique qu'il s'agit ! Après le succès du RPG de Samurai Spirits, c'est l'univers de KOF qui a été choisi. Basée sur un des nombreux mangas sortis au Japon, l'histoire met en scène Kyo Kusanagi. Ce surdoué, membre d'un clan secret ayant sous son contrôle les pouvoirs du feu voyage à travers le monde, à la recherche d'autres professionnels de la baston, afin de créer une équipe de combattants.

■ *Sortie au Japon : printemps 98.*

Goemon 64 (N64)

ENFIN EN... ANGLAIS !

● Ça, c'est quand même pas mal ! Voici le seul jeu d'aventure de la Nintendo 64, et que fait Konami ? Il ne le traduit qu'en anglais. Certes, c'est déjà un progrés par rapport aux vermicelles de la version nippone, mais diable ! ça ne coûtait pas grand-chose de le traduire en français (c'est comme GoldenEye...). Mais cessons là ces palabres, sachez simplement que Goemon 64 sera tout en anglais, et qu'aucune optimisation particulière ne sera apportée.

■ *Sortie en France : avril 98.*

Sakura Taisen 2 (Saturn)

LA GUERRE DES CERISIERS

● Le nouvel épisode de "la Guerre des cerisiers" figure parmi les cinq jeux les plus attendus par le public japonais. Pratiquement inconnu sous nos latitudes, le premier du nom fut le seul jeu sur Saturn à pouvoir rivaliser avec FF VII ! Adulé et médiatisé, que ce soit par les joueurs ou par les professionnels du jeu vidéo (il a reçu de nombreux prix), son producteur Hiroi Hoji, créateur de Tengaï Makyô et tête pensante de RED Compagny (Yuna, PC-Kid, Gates of Thunder...), fait figure de véritable star, au même titre que Yu Suzuki, Shigeru Myamoto ou Kenji Eno... Véritable space-opera dans un monde parallèle, sur fond d'espionnage, ce wargame-aventure risque encore une fois de casser la baraque !

■ *Sortie au Japon : printemps 98.*

■ **LA PUISSANCE SELON NAMCO.** Namco a présenté à la presse japonaise son tout dernier bébé technologique pour l'arcade : le System 23. Namco possède donc quatre technologies différentes pour l'arcade : les systèmes 11 et 12 (très proche du hard de la PS, sur lequel tourne Tekken III), et les 22 et 23. Cette dernière technologie est dix fois supérieure à la carte antérieure (le système 12) et abritera le premier jeu de motocross de l'éditeur : Motocross Goal.

■ **CD AUDIO + DÉMO JOUABLE.** Ça commence à devenir classique... Après la démo jouable d'Alerte Rouge, vendue avec le CD audio "3 x plus de bruit", voilà qu'Interplay propose la démo jouable de MDK dans l'album "1998, une génération d'avance". Reste à apprécier ce genre de musique...

■ **RECORD.** Jamais Sony ne s'y serait attendu, mais aucune de ses productions internes pour la Playstation n'avait dépassé le million d'exemplaires vendus au Japon. Comme il faut bien un début à tout, c'est le jeu Mina No Golf (littéralement : "Le Golf pour tous") qui vient de franchir cette barre fatidique.

■ **TEKKEN 3,** les paris sont ouverts. Tekken 3 devrait faire son apparition vers la fin mars ! Les auteurs, ayant déjà finalisé la partie "arcade" , s'amuseraient à ajouter des bonus (dont Gon le dinosaure) ainsi que des cinématiques. On s'attend, comme à l'accoutumée avec Namco, à une intro bien percutante...

■ **DREAM PICTURES STUDIOS S'ÉTEND.** DPS est une société commune à Sony, Namco et Polygon Pictures, qui s'est donné pour mission de produire un long métrage en images de synthèse pour fin 99 (voir notre Hors-Série Playstation 5H).
Cette société, qui s'était installée à Santa Monica avec plus de 200 artistes, vient d'ouvrir une nouvelle branche à Tokyo et va ainsi réaliser de nouveaux projets pour la télévision. Quand on voit ce que les artistes de Namco sont capables de faire (regardez donc l'intro de Kaze No Klonoa...), ça risque de faire très mal !

■ **LIZ EN LARA ?** Selon le magazine américain "Show Biz Reporter", ce serait Liz Hurley (que vous pouvez voir actuellement sur les écrans dans le délirant "Austin Powers") qui serait pressentie par Hollywood pour incarner Lara Croft au cinéma ! Liz Hurley n'est nulle autre que la femme d'Hugh Grant et l'égérie de l'Oréal. Désolés pour Vanessa !

À l'affiche MORTAL KOMBAT DE

Devant le succès fulgurant du premier épisode cinématographique de "Mortal Kombat" – il aurait rapporté plus de 23 millions de dollars lors de premier week-end dans les salles obscures –, les producteurs ont remis le couvert pour une "destruction finale". Premières impressions.

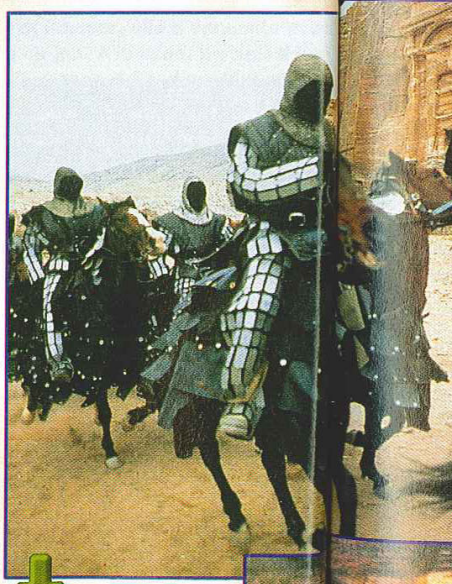
A peine revenus sur Terre, victorieux du tournoi, les guerriers humains réunis par Rayden déchantent : le ciel se déchire et de sombres créatures en descendent. A leur tête, l'empereur Shao-Khan lui même, qui semble ne pas être venu pour une promenade de santé. Il vient d'ouvrir les portes d'Outremonde et annonce que la Terre fusionnera avec son univers dans une semaine. Pour prouver qu'il ne plaisante pas, Shao-Kanh se fera un plaisir de tuer Johnny Cage, obligeant ainsi Sonya, Liu Kang, Kitana et Rayden à trouver de nouveaux compagnons de galère.

Jax, le black aux bras cyber, sera le premier à les rejoindre après un rude combat avec Cyrax ; Nightwolf, Jade, et Sub-Zéro viendront également prêter main-forte. Comme dans le premier épisode, on verra surtout des scènes de combat. Robin Shou (Liu Kang) a été chargé de la chorégraphie (dans le film précédent, il avait déjà mis en place une scène entre Cage et Scorpion, ainsi qu'un combat entre Liu Kang et Reptile) et vous pourrez dénombrer pas loin de vingt formes d'arts martiaux différentes (Wing Chung, Tae Kwon Do, Ninjutsu-Do, Capéra brésilienne, Wu Shu...). Comme toujours, ces combats seront très aériens et vous retrouverez la majorité des coups de vos personnages fétiches.

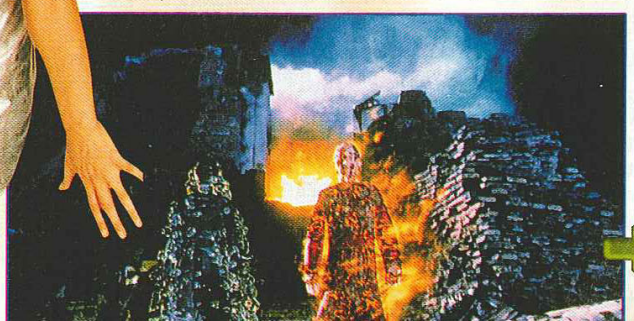
Un budget mortel

De nombreuses techniques d'effets spéciaux ont été utilisées : la Motion Capture a ainsi permis de mettre en scène un combat entre un personnage généré par ordinateur et un véritable comédien, sans avoir recours au "blue screen". Bref, succès du premier épisode aidant, les producteurs se sont lâchés niveau budget, et le résultat est visible à l'écran, si l'on veut bien mettre de côté certaines bavures...
"Tout ce que nous avions voulu faire dans le premier "MK" sans y parvenir, nous l'avons réalisé dans celui-ci", **explique le producteur Larry Kasanoff. Ainsi, la production a réellement parcouru la Terre entière pour trouver les plus beaux décors et a investi des millions de dollars dans les seuls effets spéciaux.**

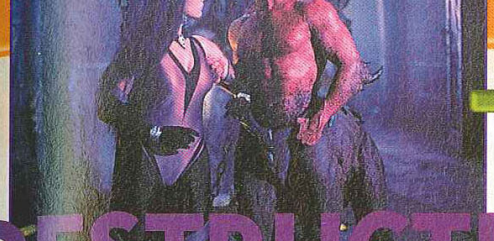
Certes, on peut trouver à redire sur certaines erreurs de montage et quelques plans bizzares, mais ce second film "MK" remplit bien sa fonction de divertissement. Les personnages sont fidèles, les combats très efficaces, et Christophe Lambert ne manque pas vraiment à la distribution. Comme le premier épisode, "MK Destruction Finale" s'avère être l'une des meilleures adaptations d'un jeu sur grand écran.
Sortie le 4 février.



Du Royaume-Uni à la Jordanie (ici sur la photo), en passant par la Thaïlande, les équipes ont parcouru la Terre entière.



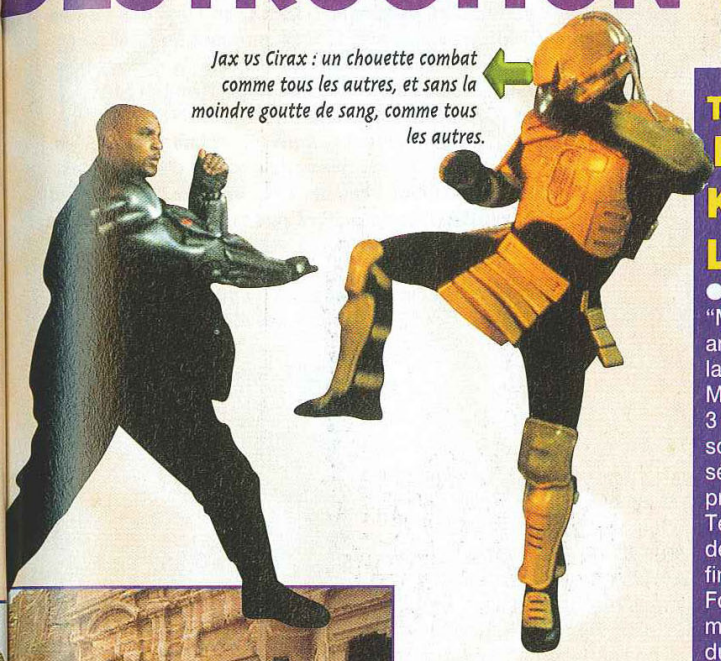
"Oui Shao-Kanh a triché !, mais il est ton frère", diront les dieux à Rayden, devenu simple



Motaro (dont les mouvements de queue...) est en grande discussion avec la reine Syndell. Ça va mal se finir, c'est moi qui vous le dis !

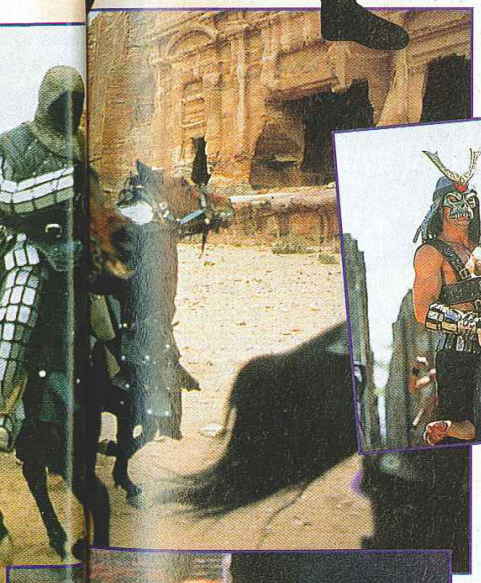
T DESTRUCTION FINALE

Jax vs Cirax : un chouette combat comme tous les autres, et sans la moindre goutte de sang, comme tous les autres.



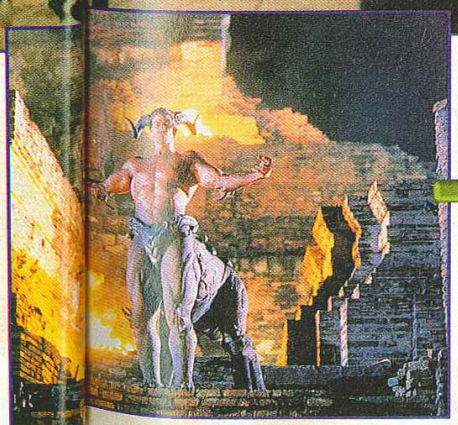
Télévision
MORTAL KOMBAT : LA SÉRIE LIVE

● Fort du succès de la série "Mortal Kombat" au ciné puis en animé, Threshold Entertainment – la société qui gère les droits de Mortal Kombat, une bagatelle de 3 milliards de dollars – a donné son accord pour le tournage d'une série télé "live" basée sur le jeu et produite par la Warner et New Line Television. Cette série télé devrait débarquer aux Etats-Unis vers la fin 98 et devrait être diffusée sur Fox Kids à un rythme hebdomadaire. Heureux possesseurs du câble...



Les scénaristes sont sans pitié. Ils ont même tué Jonnhy Cage...

Un zeste de tendresse dans un monde de brutes. On assistera même à une "idylle" entre Liu Kang et Kitana. Idylle qui se résume à un baiser... Qu'est-ce que vous alliez imaginer ?

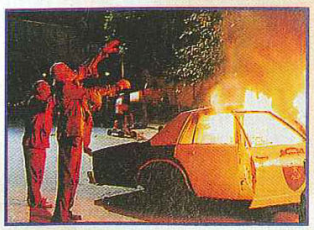


Dixit le dossier de presse : "On a filmé les véritables mouvements de queue d'un tigre pour créer ceux de la propre queue de Motaro." Z'êtes sûrs que c'est un film pour les mômes ?

PUB. Dans la série "les pubs que l'on ne verra jamais en France" : la campagne de spots TV japonaise avec Jean Alesi et son épouse Kumiko Goto "Gokumi" pour Formula One de Psygnosis. On regrettera notamment celui où notre champion (?) se fait sermonner à cause de sa Playstation. Un bon moment de fou-rire qu'hélas nous ne partagerons pas...
Ça c'est de l'info, coco !

X-FILES EXCLUSIVEMENT SUR PLAYSTATION ? C'est ce que semble affirmer le site de Next Generation Online. Sony aurait récupéré l'exclusivité du jeu X-Files (dirigé en petite partie par Chris Carter) pour console... Après les filles épicées et la pilleuse de tombes, c'est sur le paranormal et les petits hommes verts que Sony compterait pour remplir son escarcelle. Reste que si le jeu est aussi inintéressant que ce que nous avons vu de la version PC lors d'Imagina 97 (un film interactif sans les vrais acteurs...), ils auraient peut-être mieux fait de laisser l'exclusivité à Sega ou à Nintendo. Mais comme on dit, chacun sa m...

PUB (BIS). Comme vous devez le savoir, la publicité japonaise de Resident Evil 2 a été réalisée par George Romero. Il aura fallu pas moins d'un million de dollars et de deux jours de tournage pour faire rentrer Leon et Claire, poursuivis par des zombies, dans le commissariat. C'est très efficace, fidèle au jeu, et bien sûr on ne la verra certainement jamais en France...
En revanche, ceux qui partent bientôt au Japon pourront la trouver en cassette.
Passez vos commandes !



■ **"Hystoire de fous"**, avec un "y" comme dans hystérique, est le nouveau jeu de rôles de Denis Gerfaud ("Rêve de Dragon"). Il est annoncé depuis, oh... 1990 ? Cette fois, ça y est, il est là, et chez les petits nouveaux Nestive-qnen. A priori, ça a l'air... très space. On vous en recausera dès qu'on l'aura disséqué.

■ **Ludis sort de sa torpeur** et décide finalement, après bien des atermoiements, de sortir "Conspiration X", la traduction du très X-filien "Conspiracy X", qui devait s'appeler Dossiers X au départ en VF. Comprendo ? Pour le moment, ce n'est toujours pas fait, mais on a bon espoir. Saint Mulder, priez pour nous...

■ **"Service Compris"** est le nouveau jeu de cartes "pas-à-collectionner" de Siroz, qui a vite flairé le filon. Pour être précis, c'est la traduction de "Family Business", un machin culte et hilarant qui a ruiné plus d'une soirée entre amis. Sauf que là, les bandits de Chicago ont été remplacés par... un ogre ! Cherchez pas.

■ **1998 est l'année du Lotus** pour "White Wolf" : la plupart des suppléments "World of Darkness" seront centrés sur l'Extrême-Orient : un source-book sur Hongkong, un sur Tokyo et un machin cyber-manga (dixit) sur les chasseurs de vampires orientaux. Miam ! Enfin, il y a peu, est sorti un CD-Rom "Vampire", avec aide à la création de personnages, générateur de plans, et reprise de la plupart des règles de base. De prime abord, l'intérêt semble limité.

■ **Des nouvelles de TSR et AD&D,** après le rachat de la firme US par Wizards of the Coast : "Forgotten Realms", "Ravenloft" et "Planescape" continuent, "Greyhawk" (premier monde AD&D) revient, ainsi que "Birthright" (on annonce une seconde édition). "Dragonlance" n'est pas en reste et "Alternity", le jeu de SF, est reporté au prin-

Backstab
LE PETIT NOUVEAU QUI MONTE ?

● **Suite de notre tour d'horizon des magazines de JdR, avec ce mois-ci "Backstab", tout droit sorti des usines Siroz/Halloween Concept. Avec une maquette et une organisation héritée du défunt "Arcane" (un magazine anglais), "Backstab" s'est imposé en 7 numéros comme une alternative viable à "Casus Belli" – là où beaucoup de concurrents avant lui s'étaient cassé les dents. Au menu, un ton potache qualifié d'incisif, des critiques se voulant sans concession (pas facile quand on est tributaire de la pub) et pas mal de scénars et de background. Pour débuter l'année 98, "Backstab" change de rédac' chef. Après Ben, des éditions SPSR, c'est le célèbrissime Croc qui s'y colle. Quant à savoir si cela changera grand-chose sur le fond...**

L'Assemblée du Seuil
PRAGUE, NOUS VOILÀ !

● Décrite comme l'une des campagnes françaises les plus imaginatives et complexes de ces dernières années, "l'Assemblée du Seuil" embarque ses joueurs dans une intrigue foisonnante, bourrée de références occultes et historiques, au cœur d'une cité dont la magie, commence à peine à se dévoiler à nous, pauvres matérialistes que nous sommes. Complot ésotérique, énigmes monstrueuses, machinations oniriques et érudition sans faille, l'auteur (un parfait inconnu dans le jeu de rôles – ça n'arrive pas souvent) a tout donné dans ces 136 pages pour offrir à "Nephilim" la campagne que ses maîtres de jeu n'attendaient plus, doublée d'un sourcebook sur la ville la plus mystérieuse et la plus riche du vieux continent. Attention : joueurs incultes et/ou Gros-Bill s'abstenir !

Mnemos
UN PETIT COUP DE POU CE?

En parlant romans, on s'écarte un peu du sujet de cette page sur les jeux de rôles, mais voilà : Mnemos est l'éditeur des bouquins "Nephilim" (7 titres parus) et "Guildes" (une trilogie) – autant de volumes propres à revitaliser ou à enrichir l'univers desdits jeux de rôle. A côté de ça, ce jeune éditeur publie des auteurs déjà reconnus, comme Mathieu Gaborit et Pierre Grimbert (couronné l'année dernière par le prix Julia Verlanger), relance quelques vieux routards comme Roland Wagner et Laurent Genefort) et inaugure une collection de 9 romans fantasy, très accessibles et situés dans le même monde (Daemonicon) – une sorte de "Dragonlance", en un peu moins convenu. A l'instar de plein d'autres éditeurs, petits et moins petits, Mnemos a connu plein de tracas cette année, pour cause de distributeur défaillant. Ça va mieux maintenant, et Mnemos a tout plein de projets pour l'année en cours, mais on peut toujours leur commander directement les bouquins et profiter d'avant-premières et de dédicaces sympas, en écrivant aux : Éditions Mnemos, 15, passage du Clos-Bruneau, 75005 Paris.

Plus d'une trentaine de titres sont déjà parus, et comme la plupart des auteurs viennent du milieu du jeu de rôles, il y a

RecycleWare, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 280 titres sur PlayStation, plus de 150 titres* sur Saturn et tous les bons jeux sur Nintendo 64.*

NOUVEAU ! Jeux pour Nintendo 64

RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.

PARIS
2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

ANTONY
27, avenue de la Division-Leclerc
92160 Antony - Tél. 01 46 74 06 26

EVRY 2 NOUVEAU
Centre Ccial Evry 2 - 91022 Evry Cedex

NICE-LA TRINITÉ NOUVEAU
Centre Commercial Auchan La Trinité
06000 Nice

LYON
Centre Ccial La Part-Dieu
R. de C. Nouvelle Extension
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

PONTAULT-COMBAULT
Centre Commercial Carrefour
77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

MONTESSON NOUVEAU
Centre Commercial Hyper Montesson
A côté de Carrefour - 78360 Montesson

ANTIBES NOUVEAU
Centre Commercial Carrefour Antibes
06600 Antibes

CLAYE SOUILLY NOUVEAU
Centre Ccial Carrefour - RN 3 - 77413 Claye Souilly

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation, Nintendo 64 et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au* **même prix**, *que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.*

Comparez les prix des jeux Recycleware !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS** PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Destruct. Derby	79 F	Project X2	129 F	Tomb Raider	149 F	Suikoden	169 F	Road Rage	219 F
Air Combat	99 F	Raging Skies	129 F	Vandal Hearts	149 F	Syndicate Wars	169 F	Tenka	219 F
Adidas Power Soc.	99 F	Street Racer	129 F	2Xtreme	169 F	Wipe Out 2097	169 F	V-Rally	219 F
Alien Trilogy	99 F	Adidas P. Soc. 97	149 F	Cool Boarders	169 F	Worms	169 F	Rapid Racer	229 F
Doom	99 F	Chevaliers Baph.	149 F	Com. & Conquer	169 F	Area 51	199 F	Colony Wars	249 F
Fade to Black	99 F	Crash Bandicoot	149 F	Dest. Derby 2	169 F	Cité des Enf. Perdus	199 F	Croc	249 F
Fifa 97	99 F	Jet Rider	149 F	Dragon Ball Z	169 F	Die Hard Trilogy	199 F	Fighting Force	249 F
Legacy of Kain	99 F	Little Big Advent.	149 F	ESPN Extr. Sport	169 F	Jurassic Park 2	199 F	Final Fantazy 7	249 F
Rayman	99 F	Need for Speed 2	149 F	Lost Viking 2	169 F	MicroMachine V3	199 F	Formula One 97	249 F
Road Rash	99 F	Pandemonium	149 F	Overblood	169 F	Rugby Jonah Lomu	199 F	G-Police	249 F
Tekken	99 F	Perfect Weapon	149 F	Rebel Assault 2	169 F	Sim City 2000	199 F	Nuclear Strike	249 F
Ridge Racer Revol.	99 F	Porsche Chall.	149 F	Sampras Tennis	169 F	Soul Blade	199 F	Oddworld	249 F
Time Commando	99 F	Rage Racer	149 F	Soviet Strike	169 F	Tekken 2	199 F	OverBoard	249 F
Tobal N°1	99 F	Resident Evil	149 F	Spider	169 F	ISS Pro	219 F	Warkraft 2	249 F

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS** SATURN

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Panzer Dragoon	79 F	Dark Saviour	99 F	Tomb Raider	99 F	Die Hard Trilogy	169 F	Touring Car	219 F
Sega Rally	79 F	Daytona	99 F	World Wide Soc.	99 F	Resident Evil	199 F	Warcraft 2	219 F
Virtua Fighter 2	79 F	FIFA 97	99 F	Com. & Conquer	129 F	Sonic Jam	199 F	WW Soccer 98	249 F
Virtua Fig. Remix	79 F	Panzer Drag. Zwei	99 F	Doom	129 F	Dragon Force	219 F	Duke Nukem 3D	249 F
Blazing Dragon	99 F	Rayman	99 F	Bug Too	169 F	Jurassic Park 2	219 F	Sonic R	249 F

** Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 31/01/98. * Nombre de titres disponibles au magasin des Innocents en date du 12/01/98.

Plus de 30 000 jeux neufs et recyclés en stock !

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978 vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

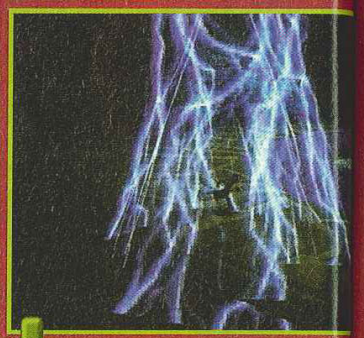
PREVIEWS

Certains niveaux vous obligeront à ramasser un maximum de bonus en un mimimum de temps. Faites vite !

Gex 3D

Plus jouable que Croc et plus complet que Jersey Devil, on pensait logiquement qu'il n'existait que Mario 64. Eh bien non... Amis lézards, Gex 3D s'apprête à débarquer et ne va pas tarder à mettre une claque aux jeux d'exploration/plates-formes 3D de la Playstation. Voici pourquoi...

Depuis sa première apparition en 1995 sur console 3DO, Gex a fait un long chemin. Il a mûri et a pris un peu de ventre, cependant, le principe du jeu n'a pas tellement évolué depuis le premier épisode. Il s'agit toujours d'un jeu de plates-formes très coloré dans lequel le joueur dirige Gex, un lézard. Le reptile est à nouveau confronté à des problèmes de télé : un vil faquin a décidé de s'emparer du réseau câblé de la planète et menace de diffuser les programmes de TF1 sur toutes les chaînes du monde ! Téléphile comme pas deux, Gex ne peut supporter une telle idée et va tout mettre en œuvre pour faire échouer ce plan monstrueux. La grande innovation (et elle est de taille), c'est que, désormais, le jeu est tout en 3D ! A l'instar de Mario 64 ou encore de Croc sur Playstation, Gex est capable de se déplacer dans les niveaux, là où il le souhaite.



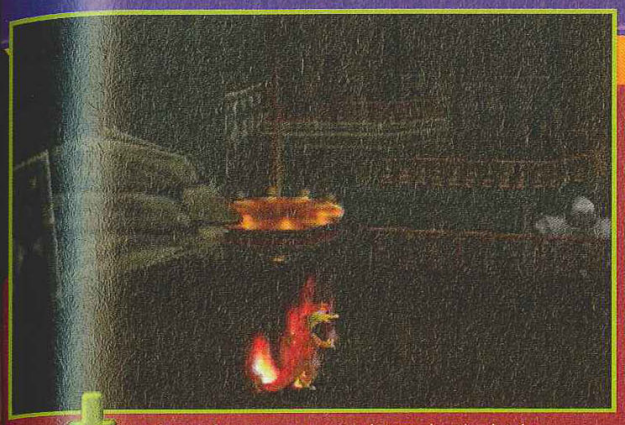
Et voilà, on lui avait pourtant bien dit de ne pas traîner dans la télé...

La liberté de mouvement est totale ! Cependant, toute cette 3D ne fait pas oublier que ce nouveau Gex est avant tout un jeu de plates-formes, inspiré

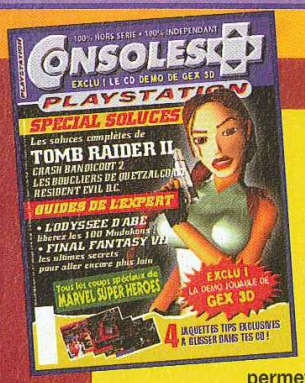
Gex se verra affubler d'un accoutrement différent à chaque niveau.

Certaines parties de niveaux se dérouleront avec la caméra positionnée au-dessus de votre personnage.

Ce niveau dans l'espace vous obligera à trouver fréquemment de quoi respirer. Arrêtez-vous à la pompe à air !



Une fois en feu, Gex va pouvoir laisser derrière lui des traînées de flammèches et, surtout, faire un mur de flammes bien pratique contre les ennemis.

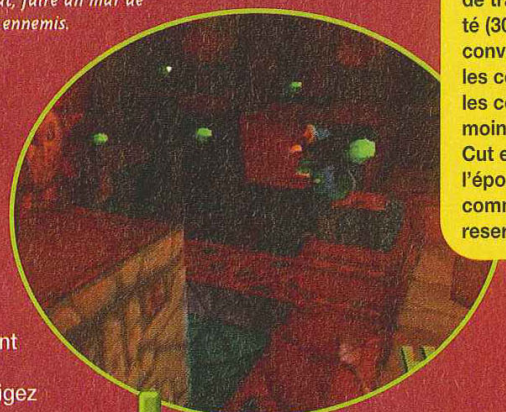


TESTEZ-LE VOUS-MÊME!

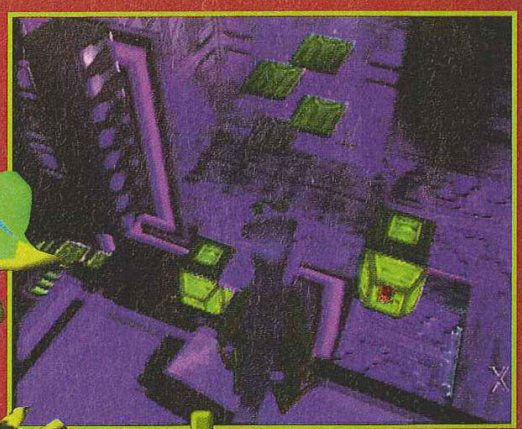
Vous pourrez retrouver le CD de démo jouable de Gex 3D dans notre hors-série dédié à la Playstation (en kiosque dès le 30 janvier). Ce hors-série "spécial soluces" vous permettra également de vous sortir de toutes les situations des Boucliers de Quetzalcoatl, de traverser Tomb Raider 2 dans son in-té-gra-li-té (30 pages de soluce !), d'atteindre le score tant convoité de 100% à Crash Bandicoot 2, de sauver les cent Mudokons dans l'Odyssée d'Abe, de sortir tous les coups de Marvel Super Heroes, d'explorer dans ses moindres recoins la bâtisse de Resident Evil Director's Cut et, cerise sur le gâteau, d'explorer dans sa totalité l'époustouflant FF VII avec un "guide de l'expert" comme vous n'en avez jamais vu. On vous a même reservé une fournée de tips tout chauds...

du premier épisode. On retrouve ainsi tous les mouvements du Gex original : coup de queue, pour se débarrasser des ennemis, ou encore coup de langue, pour récolter de nombreux gadgets ou se suspendre aux plates-formes. Gex peut également s'accrocher aux murs – n'oubliez pas que vous dirigez un lézard !

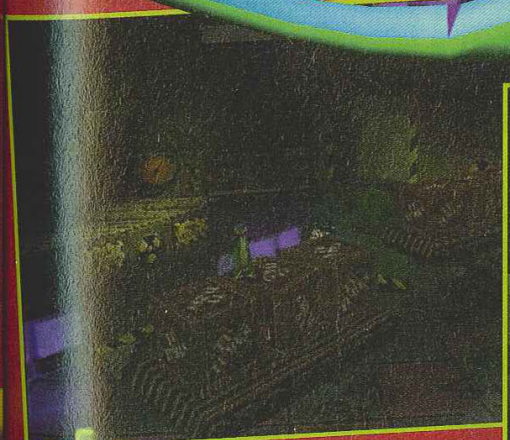
La 3D est gérée de manière admirable. Tout comme dans Mario 64, il est possible de faire pivoter une caméra virtuelle tout autour de votre héros afin de vous situer au mieux dans un niveau. Il existe aussi une caméra subjective qui, comme dans Tomb Raider, permet de regarder dans toutes les directions ! C'est pas beau ça ? Et dire que les lecteurs de notre nouveau hors-série Playstation, qui sortira le 30 janvier prochain, pourront y goûter en avant-première en France... Bande de veinards !



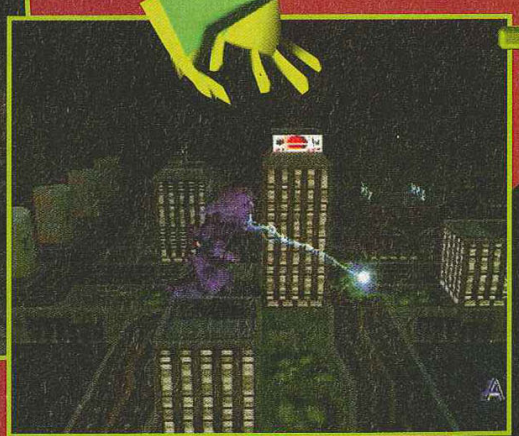
Gex va traverser moult niveaux à la recherche des diamants perdus.



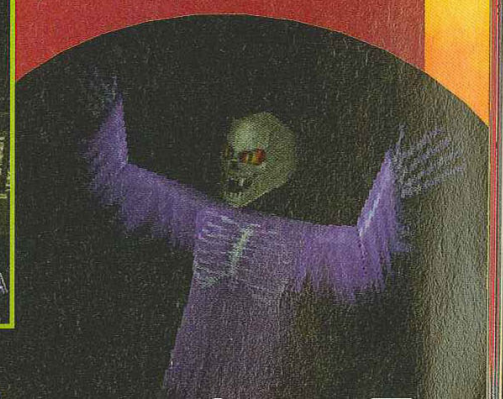
A la manière de Tomb Raider 2, vous pourrez déplacer la caméra dans toutes les directions pour voir ce que le niveau vous réserve.



Comme dans tout bon jeu de plates-formes, vous devrez faire preuve d'agilité pour rejoindre l'autre bord...

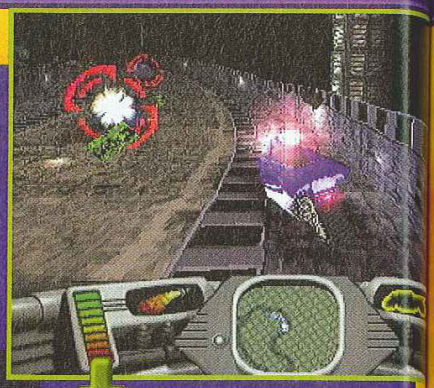


Au lieu de vous prendre les éclairs de ce Godzilla d'opérette, allez donc détruire l'immeuble sur lequel il s'abrite.



Crime Killer

Crime Killer vous propose de rejoindre les bataillons mobiles de la police. Et vous allez voir qu'ils ont du bon matos les kissdés !



Grâce à la carte en bas d'écran vous saurez dans quelle direction aller.

Votre mission est de protéger la Limousine d'un directeur de corpo. Les véhicules à abattre sont ciblés.

A la croisée du shoot et de la course pure, Crime Killer va vous proposer de rétablir l'ordre dans moult mégapoles futuristes. En fonction de chaque mission, vous vous verrez assigner un véhicule particulier : caisse superbement profilée et surarmée pour les interventions musclées ; moto bien speed aux relents d'Extreme-G pour les missions dites "chirurgicales" ; et avion blindé pour tout le reste...
Les missions se résument principalement à de la course-poursuite avec des pas-beaux, et, comme ils sont surarmés, va falloir blaster.
Vos armes, plutôt musclées, varient en fonction de votre véhicule, mais il vous sera possible d'en trouver de nouvelles en chemin. Elles s'actionnent et se changent avec les boutons de flanc. Enfin, le contrôle des véhicules est plutôt précis, la réalisation semble prometteuse et la qualité des (trop courtes) cinématiques est très bonne. Espérons que l'intérêt suivra.

Certaines missions vous obligent à ne shooter que très peu de véhicules civils. Plus facile à dire qu'à faire.

PLAYSTATION

● Interplay/Avril

Snow Racer 98

Encore un jeu de glisse, diront certains. Mais, quand on tient un jeu comme Snow Racer 98, et qu'on a du nouveau à vous montrer, on n'hésite pas.

L'ombre des skieurs devrait être améliorée, mais, déjà, l'effet est assez réussi.

Le jeu sera divisé en trois grandes catégories de glisse : le Ski, le Freeride et l'Alpine. Le Ski est assez classique, avec des descentes et des slaloms. Le Freeride est une épreuve de snowboard, avec essentiellement des tricks à réaliser. Il y aura douze sauts différents. Un bouton servira pour sauter, un pour grabber et un dernier pour aider à tourner. L'Alpine concerne le snowboard alpin, où les déplacements sont plus libres. Nidecker et Dynastar sont les partenaires du jeu. Et le matos utilisé sera celui que vous trouverez dans les boutiques de sports d'hiver, avec les collections officielles de Burton, Rossignol, Salomon et plein d'autres.... Pour médiatiser encore plus le produit, des champions comme Luc Alphand ou Raphaelle Monod en assureront la promotion. Que du beau monde pour un jeu qui s'annonce très fort. Le nombre de circuits différents sélève à dix-huit, dont six pour chaque discipline, avec bien sûr, des tonnes de raccourcis. Par rapport au mois dernier, l'animation a été encore plus affinée. La rapidité décoiffe. Les virages ont enfin été améliorés. On peut à présent jouer des carres pour serrer l'angle des virages. La texture de la neige a été retravaillée, et, dans la version finale, on devrait voir le sillage des planches laissé dans la poudreuse. Si les améliorations prévues sont bien intégrées dans la version finale, c'est-à-dire celles concernant la position des glisseurs, la perspective bizarre des planches et le clipping, Snow Racer 98 risque bien de créer une avalanche, et de faire un peu d'ombre à Coolboarders 2.

En Alpine, vous pourrez sortir de la piste, et passer sur la roche.

En slalom, les grandes flèches jaunes indiquent clairement où il faut aller.

De nuit, la piste est très belle. On entend même les hibous.

On peut déraper dans les virages pour les serrer.

Les tricks sont nombreux, et, a priori, plus faciles à exécuter que dans Coolboarders 2.

PLAYSTATION

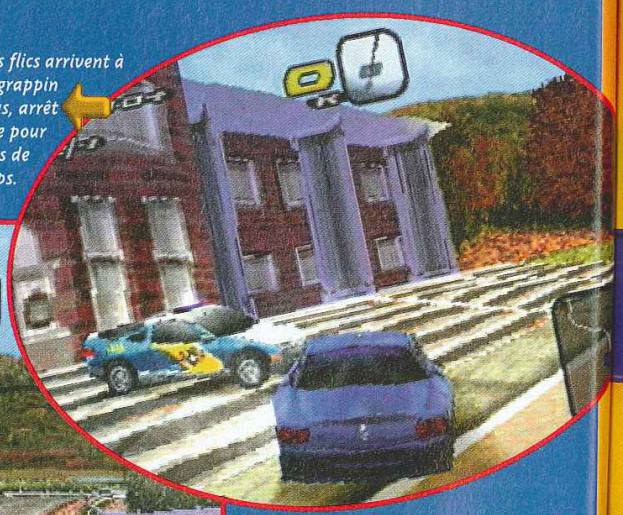
Ocean/Mars

Need For Speed 3

Electronic Arts récidive avec Need For Speed. Ce jeu de voitures de rêve revient pour une troisième mouture, malgré le sale goût qu'avait laissé la deuxième. Les développeurs ont compris leur erreur, et ce Need For Speed 3 paraît bien meilleur que son prédécesseur.

Ferrari 550 Maranello, Jaguar XJR-15, Lamborghini Countach et Diablo, Corvette C5, rien que ça. Et ce n'est qu'un aperçu des huit nouveaux bolides qu'on pourra conduire dans ce troisième Need For Speed. On retrouve l'esprit classieux de la série, avec des moteurs ronronnants, des carrosseries de rêve et des noms prestigieux. Que ceux qui ont été déçus par le précédent numéro se rassurent. L'animation a été franchement améliorée, et, surtout, la maniabilité revue, pour s'approcher d'un toucher plus arcade, et moins simulation. La texture du sol et de l'asphalte est plus fine, rendant l'impression de vitesse plus réelle. Petite nouveauté encore : on peut désormais choisir de conduire de jour ou de nuit (et même plein phares pour aveugler les voitures d'en face) sur les dix courses proposées. Attention aux limitations de vitesse, car la police est aux aguets ! Elle ne se gênera pas pour vous stopper ou prendre votre caisse en chasse. Enfin, plus de trois vues seront disponibles. Bref, ces bonnes nouvelles devraient faire oublier les déboires de l'épisode précédent...

Non, ce n'est pas une Porsche Boxster...

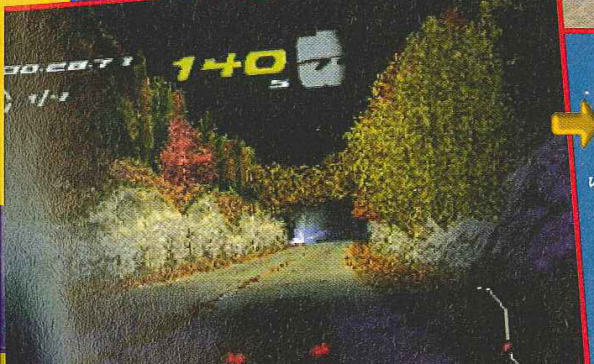


Quand les flics arrivent à mettre le grappin sur vous, arrêt obligatoire pour un laps de temps.

Les décors sont très beaux et la texture de l'asphalte est enfin bien rendue.

PLAYSTATION

● E. Arts/14 mars



De nuit, plein phares ! Et tant pis pour ceux qui viennent en face.

La vue interne donne une impression de vitesse décoiffante.

Dark Omen

Même les fleuves n'arrêteront pas des belligérants décidés à en découdre.

Adapté du jeu de plateau Warhammer, Dark Omen a déjà séduit nombre de joueurs sur PC. Il va bientôt récidiver sur Playstation.

Dark Omen est un jeu de stratégie en temps réel. L'action se déroule dans un monde d'heroic-fantasy dans lequel il faut faire ses preuves de guerrier. Les armées sont composées de cavaliers, de fantassins, de magiciens et s'affrontent dans des combats qui mettent aux prises les différents peuples de la série Warhammer. Et comme de bien entendu, la magie occupe une place importante. Les formations se déplacent en carrés (à la romaine) sur un champ de guerre énorme. A l'origine, ce jeu devait être édité par Mindscape, mais la licence a été rachetée par Electronic Arts. L'équipe de développement d'origine a été conservée, et elle travaille maintenant pour son nouveau boss.

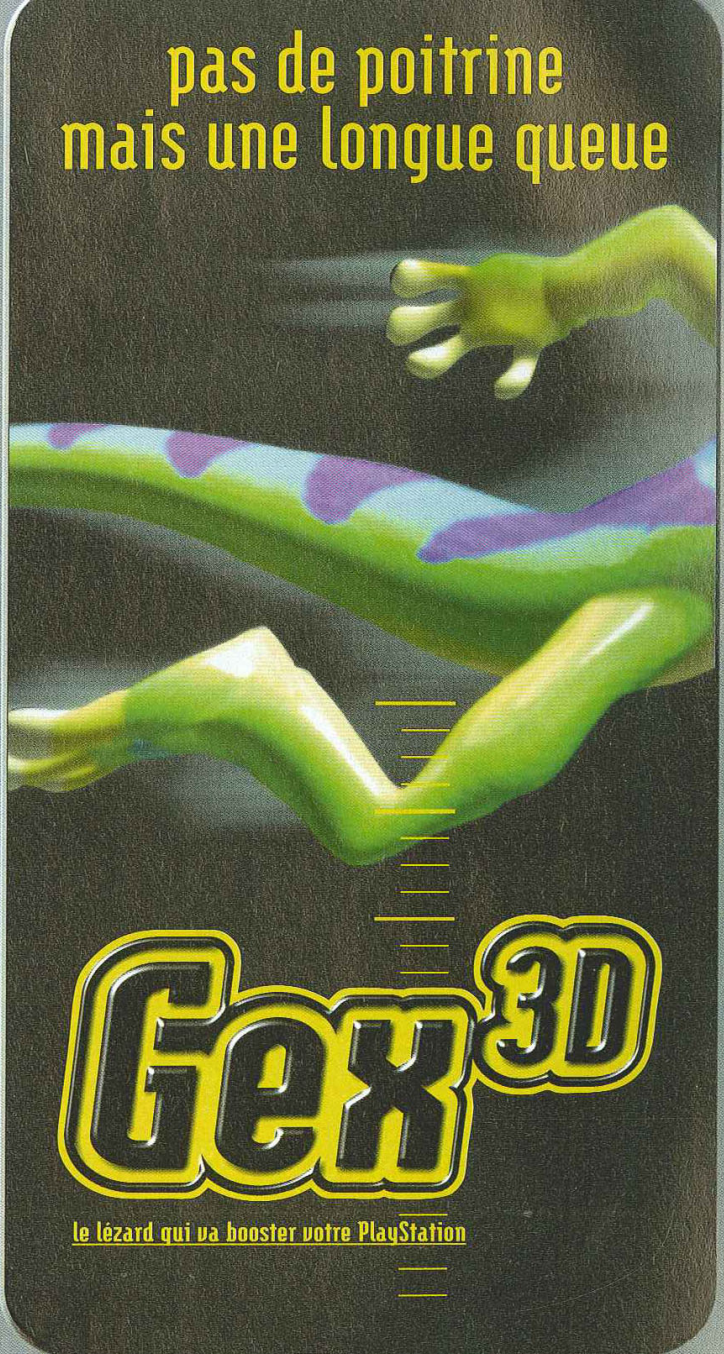
PLAYSTATION

● E.A./Mars

Avant d'affronter l'adversaire, placez vos troupes dans les limites imposées.

Ces cavaliers doivent récupérer le trésor avant la fin de la bataille.

pas de poitrine
mais une longue queue



Gex 3D

le lézard qui va booster votre PlayStation

BMG INTERACTIVE

ATTENTION ! PURE 3D

Disponible dès mars 98.

CRYSTAL DYNAMICS

One

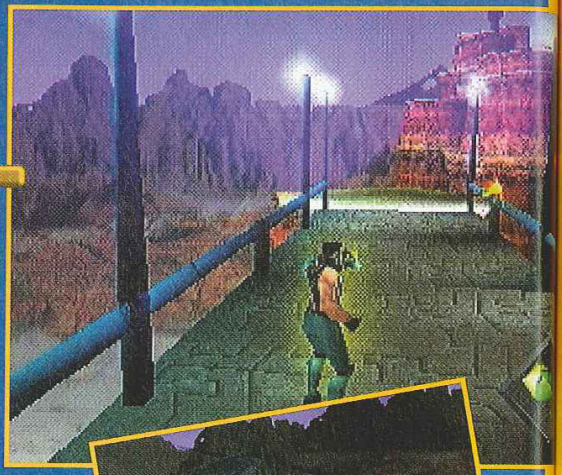
Attendue pour février, la sortie de One, un shoot'em up tout en 3D précalculée, est repoussée au mois prochain. Mais comme dit le proverbe, mieux vaut tard que jamais.

Rien n'a changé depuis la dernière version que nous avons eu entre les mains. Le principe du jeu est résolument enfantin, à tel point que même Niiico® (un brave gars) a rapidement compris ce qu'il fallait faire : avancer, sauter, tirer sur ce qui bouge et détruire tout ce que l'on peut. John Cain, le personnage que vous dirigez, dispose d'une jauge de rage qui se remplit au fur et à mesure qu'il détruit des éléments du décor ou des adversaires. Quand cette jauge atteint son maximum, John se retrouve doté de pouvoirs surnaturels et sa puissance est alors décuplée. Il ne fait pas bon croiser son chemin à cet instant ! Cinq niveaux d'une grande variété sont proposés : on trouve un entrepôt, un canyon, les toits d'une grande ville, un labo, ou encore une base sous-marine. Le passage d'un niveau à un autre se fait par l'intermédiaire de séquences cinématiques en images de synthèse d'une bonne qualité. Playstation oblige, le jeu est truffé d'effets spéciaux à dérider Brigitte Bardot : transparence, reflet des lumières sur les décors, déformations... On en prend autant dans la vue qu'on en met dans la tête aux ennemis ! Début de la distribution des claques, ce coup-ci c'est sûr, le mois prochain !

PLAYSTATION

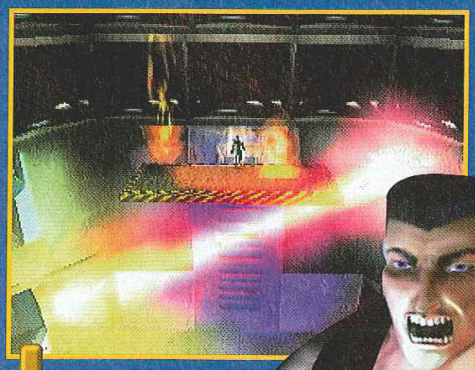
● **ASC Games/Mars**

La base sous-marine constitue le dernier niveau du jeu. John Cain se promène dans de grands tubes de verre.

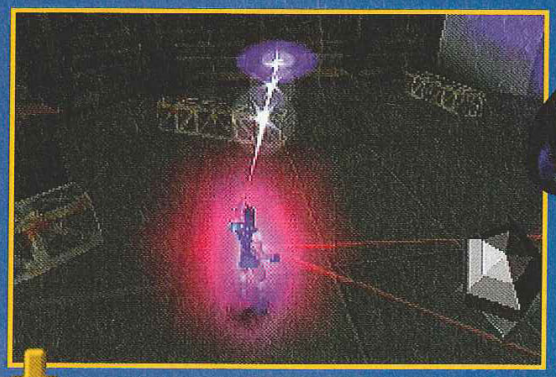


Les halos de lumière que l'on trouve sur cette passerelle contribuent au réalisme de l'atmosphère.

Destruction massive, telle est la doctrine de One. On ne fait que ça à longueur de niveaux.



Chaque niveau se ponctue par un affrontement avec un boss. Nul besoin de lui tirer dessus, il vaut mieux réfléchir.



Quand la jauge de rage de votre personnage atteint son maximum, la puissance de ses tirs devient phénoménale.

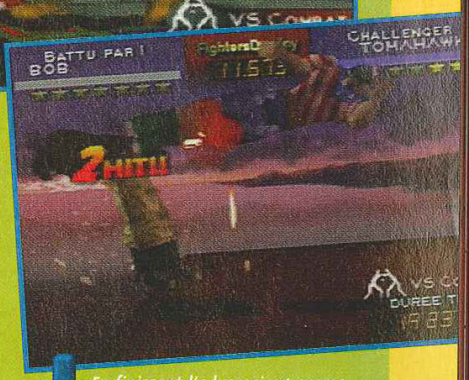
Cet engorgement dans le canyon est l'endroit rêvé pour une embuscade. Avancez prudemment !

Fighters Destiny

Les jeux de baston sur N64 se suivent et se ressemblent par leur absence d'intérêt, qui frise la nullité. Face à un tel désastre, les rares titres qui s'essaient au genre relèvent forcément à chaque fois un peu la sauce. Ce qui est le cas de Fighters Destiny.

Fighters Destiny reprend le principe cher à Virtua Fighter, en ne requérant que trois boutons. Un pour la garde, un pour l'attaque haute, et le dernier pour l'attaque basse. Pas de boules de feu ni de Dragon Punch. Juste des coups de poing, de pied et des chopes. On peut soit utiliser le stick analogique, soit la croix normale, mais le stick est très imprécis. Il y a aussi des Furies. Chose originale, la victoire se compte en points. Le premier à atteindre un total de sept points gagne. Un KO simple donne trois points, un KO par Furie quatre, une chope deux points et un Ring Out un point. Quand vous êtes près du bord, vous pouvez vous accrocher avant de tomber, ou même vous décaler, pour vous relever un peu plus loin. Par défaut, le terrain est configuré pour être très petit. Les sorties de ring sont donc fréquentes. Les persos sont archi typés, avec au menu, un catcheur amerloque, un clown, un ninja, une petite Chinoise avec des couettes, et plein d'autres encore du même acabit. Il y en a neuf en tout, sans compter les persos cachés. Le mode Master Challenge permet de gagner de nouveaux coups spéciaux en battant les adversaires un par un. Ce qui rallonge la durée de vie du jeu. Enfin, tout sera traduit en français. Pour l'instant, il y a un temps de latence un peu gênant dans le contrôle des persos. Les Combos ont donc du mal à s'enchaîner. Mais ceci est un petit détail, et Fighters Destiny constituera, a priori, un bon défouloir...

On peut s'accrocher avant de tomber du ring. On peut aussi se décaler sur le côté.



En finissant l'adversaire par une Furie, on gagne quatre points.

Et hop ! on passe derrière l'adversaire en saute-mouton.

On peut se rétablir d'une chope, en appuyant sur les boutons A et B en même temps.

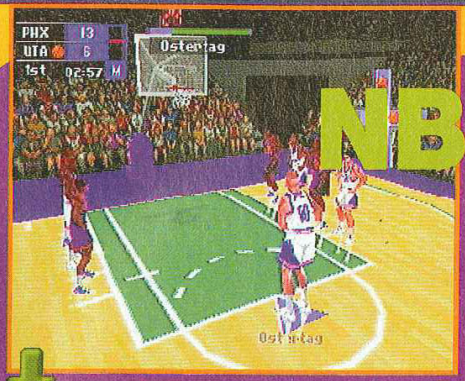
Les Furies sont assez spectaculaires.

Le principe s'approche de celui de Virtua Fighter, avec des coups de poing et de pied, essentiellement.

NINTENDO 64

Imagineer/Mars

NBA Fast Break 98



Le lancer-franc est comme toujours géré par une croix de puissance.

Après nous avoir gratifiés d'un NBA Hang Time plutôt raisonnable sur N64, Williams revient sur Playstation pour nous proposer une simulation pure et dure.

La vue de haut fait penser au célèbre Kick Off.

La Ligue nationale américaine est presque au complet (Jordan manque toujours à l'appel...), les modes de jeu passent en revue les meilleurs moments de ce sport de géants (Exhibition, Play-off, Practice) et il ne manque pas grand-chose aux options qui se décomposent en Simulation (où les règles seront scrupuleusement respectées) ou en Arcade (où vous pourrez faire des parties pour le moins irrégulières). Les graphismes sont dans la veine de la série des Total NBA (donc assez chouettes) et le game-play est bien pensé (le système des passes par boutons est de la partie). Voici peut-être le premier véritable concurrent de NBA Live 98.

Le jeu compte énormément de dunks différents (et ils sont faciles à sortir). Voici la conclusion d'un "Alley Hoop" réalisé par l'ordinateur.

PLAYSTATION

GT Interactive/Mars

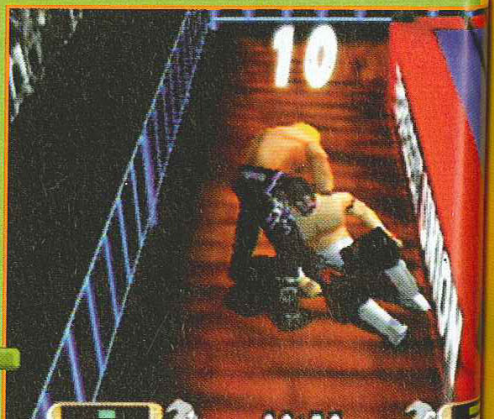
Une souplesse arrière sur les cordes, ça va faire mal...

WCW VS nWo World Tour

Amateurs d'étreintes viriles et de baston vivcelarde, vous allez être gâtés. Votre N64 va enfin sentir la sueur.

Les coups sont très réalistes, comme ce marteau-pilon acrobatique.

Le premier jeu de catch sur N64 rassemble un bon nombre de têtes connues du milieu. Hulk Hogan, Sting, Rey Mysterio Jr... toutes les superstars du World Championship Wrestling se sont donné rendez-vous. En général, les jeux de catch ne soulèvent guère l'enthousiasme. Les précédents n'étaient pas des bijoux, et sur N64, il n'y avait aucune raison pour que ça change. Mais, THQ semble avoir soigné ce WCW comme il se doit.
Les persos sont très typés (comme des vrais catcheurs) et bien modélisés en 3D (comme des vrais catcheurs ?). Les coups sont très nombreux, et surtout, ils conservent une grande part de réalisme.
On peut jouer avec le ring et bien préparer sa technique pour contrer les coups vicieux de l'adversaire.
A défaut d'un jeu de baston potable sur cette console, on pourra toujours s'amuser avec ce jeu de catch.
Un comble...



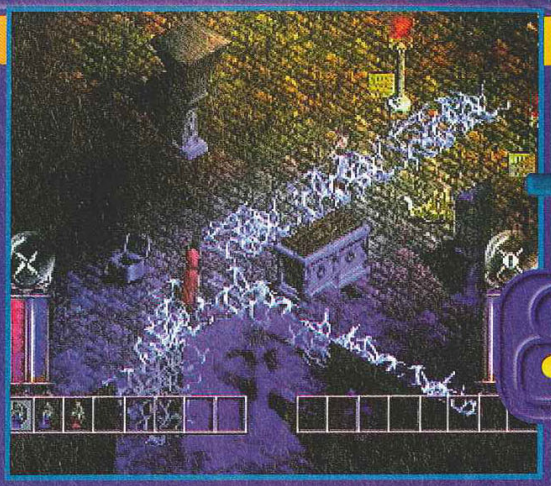
Comme d'habitude, vous pourrez corriger l'adversaire hors du ring.

NINTENDO 64

THQ/Mars

Diablo

Blizzard, à qui l'on doit l'excellent Warcraft II, s'apprête à lancer Diablo, un jeu qui a fait les beaux jours du PC. Au menu : action en temps réel, RPG explosif et ambiance diabolique.



Les reflets des éclairs sur le sol et les éléments du décor se font en temps réel. Un régal pour les yeux !

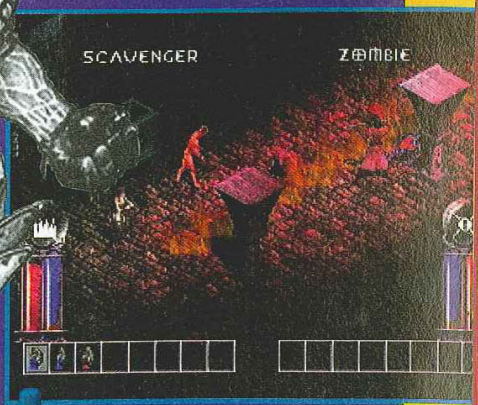
PLAYSTATION

● **E.A./Mars 98**

La conversion de Diablo du PC à la Playstation n'aura finalement pris qu'une petite année. Cette attente aura été bénéfique car le jeu s'annonce très proche de la version PC. Le scénario reste bien évidemment le même, on ne change pas une équipe qui gagne. Après avoir choisi l'un des trois personnages disponibles – un magicien, une voleuse et un guerrier – l'aventure peut commencer. Chacun d'eux dispose de ses propres caractéristiques : le guerrier est un sacré bourrin qui aime les combats au corps à corps, le magicien lance des sorts à distance pour se protéger des ennemis et, enfin, la voleuse éradique les ennemis grâce à un arc puissant. Au cours du jeu, le personnage que vous dirigez va trouver maints objets qui l'aideront dans sa quête : sorts magiques, nouvelles armes, or, coffres, potions de vie et bien d'autres choses encore. Chaque combat apporte de l'expérience à son personnage, ce qui lui permet d'augmenter ses compétences. Il devient ainsi plus puissant au cours du jeu, ce qui l'autorise à utiliser des armes plus efficaces. Les graphismes en 3D isométrique sont bourrés de détails, très proches de la version PC, et l'animation des personnages est très appréciable... Grosse surprise, et de taille, la Playstation dispose d'un mode 2 joueurs en simultané sur un même écran. Génial !

La voleuse dispose de sorts magiques. Ils sont cependant moins puissants que ceux utilisés par le magicien.

Diablo repose sur deux parties : l'une dans les villages où l'on discute et fait son marché, l'autre dans les donjons où l'on acquiert de l'expérience en se battant.



Une fois qu'il a acquis beaucoup d'expérience, le magicien peut recourir à des sorts très impressionnants. Les ennemis n'ont qu'à bien se cacher !

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

DOCK GAMES S'ENGAGE

- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente plus de 2000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

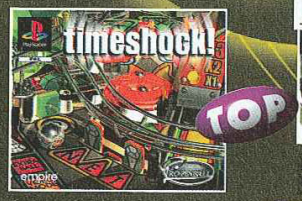
OUVERTURE DU PREMIER CORNER DOCK GAMES à CHATEAU-GONTIER (53)

CLIP CLAP : 5 PLACE DU PILORI
02.43.70.37.45

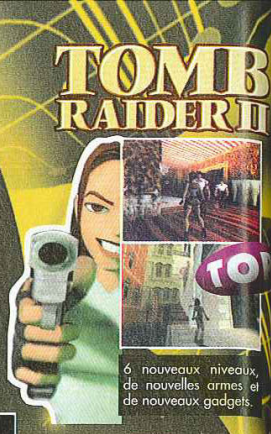
Les CORNERS DOCK GAMES sont des espaces de jeux vidéo (neufs et occasions) implantés dans les centres ville de 15000 habitants chez les commerçants indépendants. Ils bénéficient de la notoriété et de l'organisation du groupe Dock Games (renseignements : 05.45.94.74.20)

Retrouvez les disciplines des J.O. 98 d'hiver de Nagano.

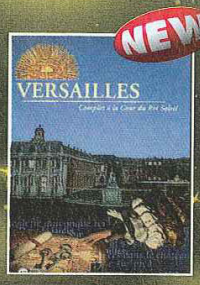
Attention de ne pas tilter votre Playstation avec ce nouveau jeu de flipper.



Un des premiers jeu où sont représentés des personnages en pâte à modeler.



6 nouveaux niveaux, de nouvelles armes et de nouveaux gadgets.



Complot à la cour du Roi Soleil

Installez-vous au volant de bolides pour une course à travers la nuit.

Un des jeu d'aventure le plus attendu de l'année, indispensable !!!

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - SUISSE - DOM TOM

GENEVE 4
Cc de Meyrin
av. feuillasse 24
022.980.07.80

ST NAZAIRE
28, av. de la République
02.40.22.60.15

CHAMBERY
120, rue Croix d'Or
04.79.60.03.81

SIGNY
Cc de Signy
022.363.03.09

BOURG-EN-BRESSE
6, rue Charles Robin
04.78.60.33.60

YVERDON LES BAINS
Galerie des Ramparts 11
024.426.58.00

CHARLEVILLE-MEZIERES
39-41 passage de la République
03.24.57.43.19

NEUCHATEL
rue Seyon 32
032.724.12.55

THIONVILLE
21, rue de l'ancien Hôpital
03.82.54.44.11

CREIL CENTER
75-77, rue de la République
NOUVELLE ADRESSE
03.44.25.56.64

FRANCE

AGEN	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO	Tél : 04.95.21.19.05
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS	Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61
BAYONNE	Tél : 05.59.59.41.61
BESANÇON	Tél : 03.81.81.67.09
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX *CENTER*	Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER	Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04.78.60.33.60
BREST	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
DUNKERQUE *CENTER*	Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE *CENTER*	Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LYON CENTRE	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98
METZ	Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN	Tél : 05.58.06.39.51
MONTLUÇON	Tél : 04.70.05.94.82
MONTAUBAN	Tél : 05.63.66.57.33
MONTPELLIER	Tél : 04.67.60.42.57
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95
NARBONNE	Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.77.98.30
PAU *CENTER*	Tél : 05.59.72.91.32
PERIGUEUX	Tél : 05.53.09.84.00
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
SETE	Tél : 04.67.74.81.46
ST ETIENNE	Tél : 04.77.41.84.79
ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.15
STRASBOURG	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE	Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69.02
TOULON	Tél : 04.94.91.39.69
TOURS	Tél : 02.47.20.42.30
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES *CENTER*	Tél : 03.27.47.30.60

SUISSE

GENEVE 1	Tél : 022.940.03.40
GENEVE 2	Tél : 022.800.30.50
GENEVE 3	Tél : 022.700.83.83
GENEVE 4	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
NEUCHATEL	Tél : 032.724.12.55
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

SNOW RACER

Un jeu de snowboard et de ski qui associe compétition et plaisir.

NEW

TOP

Qualifiez-vous pour la Coupe du Monde 1998.

NIGHTMARE CREATURES

NEW

Quand vos pires cauchemars deviennent réalité !

CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD
990FRS

NEW

Enfourchez des cylindrés d'exception avec Road Rash 3D.

NEW

Accros de snowboard, les pistes sont à vous...

DOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES EN FRANCE

POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS : ALENÇON, ALÈS, AURILLAC, BEAUVAIS, BELFORT, BELLEY, BERGERAC, BETHUNE, BÉZIERS, BOURGES, BRIANÇON, BRIOUDE, CAEN, CAHORS, CALAIS, CANNES, CARCASSONNE, CARPENTRAS, CASTRES, CHALONS S/MARNE, CHARTRES, CHATEAUROUX, CHATEAUROUX, CHAUMONT, CHERBOURG, COMPIÈGNE, CORBEIL, DAX, DIGNE, DINAN, DOLE, DOUAI, EPERNAY, EPINAL, EVREUX, FIGEAC, FOIX, GAP, GRASSE, GUÉRET, HYÈRES, ISSOIRE, LA ROCHE S/YON, LAON, LE MANS, LIBOURNE, LISIEUX, LONS-LE-SAUNIER, LORIENT, MANTES, MARMANDE, MENDE, MENTON, MILLAU, MONTARGIS, MONTE-CARLO, MONTÉLIMAR, MORLAIX, MULHOUSE, NANTERRE, NANTES, NANTUA, NEVERS, NICE, ORANGE, PÉRIGUEUX, POITIERS, PONTIVY, PONTOISE, PRIVAS, RIOM, ROANNE, ROCHEFORT, ROUEN, SAUMUR, SENS, SOISSONS, ST BRIEUX, ST CHAMOND, ST FLOUR, ST LO, ST MALO, ST OMER, ST QUENTIN, THIERS, TULLE, VANNES, VERSAILLES, VICHY, VIENNE, VIERSON, VILLEFRANCHE DE ROUERGUE, VILLEFRANCHE S/SAÔNE, VILLEUNEUVE-SUR-LOT...
(ET DANS TOUTES LES VILLES REPRÉSENTANT UNE ZONE DE CHALANDISE DE PLUS DE 50 000 H)

TOP

Découvrez la navigation à 360° dans un univers tout en 3D.

Le 1er jeu à avoir des sentations physiques avec son Kit de Vibration.

NEW

Appuyez sur le champignon et sillonnez les autoroutes américaines.

DES COMMERCANTS INDEPENDANTS

POUR LA MISE EN PLACE DE CORNERS
Dans des villes de moins de 20 000 h, emplacement n°1 centre ville ou petits centres commerciaux ayant une activité jouet, librairie, disque, photo-vidéo, produit brun, surface nécessaire 15 à 20 m2 + une vitrine.

DES PARTENAIRES POUR L'ETRANGER

BELGIQUE - ESPAGNE
PORTUGAL ITALIE - MAROC
Avec une chaîne de magasins existante ou avec une entreprise désireuse de développer la Marque DOCK GAMES dans son pays.

POUR TOUTES INFORMATIONS - TÉLÉPHONEZ au 05.45.94.74.20
ou Rendez-vous sur le **SALON INTERNATIONAL DU JOUET**
du 29 janvier au 2 février (STAND K 17)

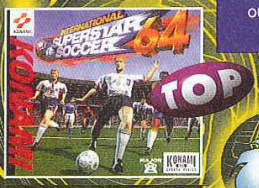
HIT

Mettez vous dans la peau de 007, dans cette adaptation très réussie.

Tetrisphere
Nintendo 64

NEW

Tétris prend une nouvelle dimension avec cette version 3D



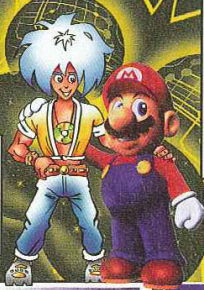
TOP

De superbes animations, la 3D fait son apparition.

HIT

Qualifiez-vous pour la Coupe du Monde 1998.

Retrouvez Diddy Kong pour de nouvelles courses encore plus délirantes.



CONSOLE NINTENDO64
(Distributeur Officiel Nintendo France)
999FRS

NEW

Retrouvez les disciplines des J.O. 98 d'hiver de Nagano.

HIT

Mario et ses bolides tout en 3D, de 1 à 4 joueurs, avec ses 20 circuits.

Si vous avez en projet, l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, nous avons peut-être une solution pour vous.

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 5 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 90 magasins en France et en Europe dans des centres villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

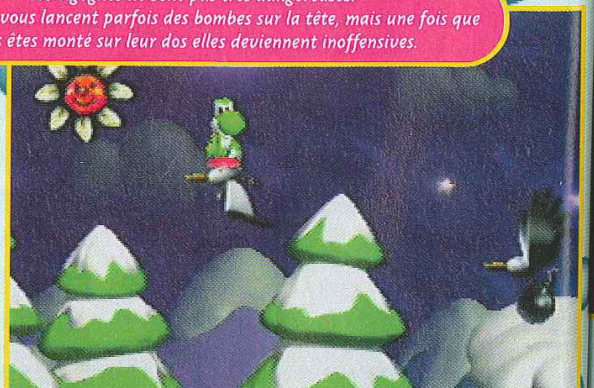
INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - ZI n°3 Espace Victor Hugo - BP 39 - 16340 L'ISLE D'ESPAGNAC

TESTS

YOSHI'S

Très attendu par tous les fans des Super Mario World et autres Yoshi's Island, Yoshi's Story est le premier jeu de plates-formes 2D de Nintendo sur la N64. Effets spéciaux à gogo, lissage des textures... Bienvenue dans le monde merveilleux de Nintendo.

Le scénario de Yoshi's Story est des plus simples, comme la plupart des jeux de plates-formes Nintendo. Baby Bowser a dérobé la racine magique qui permet aux arbres de donner naissance à chaque printemps à de magnifiques fruits dont se nourrissent les Yoshi. Sans fruits, plus de nourriture. Sans nourriture, c'est la mort assurée. Ainsi, les Yoshi qui peuplent Yoshi's Island décident de récupérer la racine magique dans le château de Baby Bowser. Le principe du jeu est un peu plus complexe qu'à l'ordinaire et regorge d'astuces qu'il faut comprendre pour évoluer dans l'aventure dans de bonnes conditions. L'univers de Yoshi's Story est divisé en six mondes, eux mêmes composés de quatre niveaux. Petite innovation dans le monde des plates-formes Nintendo, on ne change de monde que lorsque le personnage que l'on dirige a englouti 30 fruits. Tant qu'il ne les a pas mangés, vous tournez en rond dans le niveau. Etrange ? Pas tant que ça, puisque le but du jeu est de trouver dans chaque niveau trois gros cœurs. Ceux-ci vous donneront accès aux différents niveaux du monde suivant : un cœur vous permet d'accéder aux niveaux 1 et 2 du monde suivant, deux cœurs vous permettent d'entrer dans les niveaux 1, 2 et 3 du monde suivant et trois cœurs vous ouvrent les portes des 4 niveaux du monde suivant. Cela a son importance si vous tenez à terminer le jeu à 100%, à savoir si vous désirez découvrir les 24 niveaux. En effet, si vous ne trouvez aucun cœur, vous n'aurez accès qu'au premier niveau du monde suivant, et le jeu sera terminé en moins d'une heure. Par contre, si vous avez l'esprit combatif, nul doute que vous allez passer du temps à rechercher ces gros cœurs.



Les cigognes ne sont pas très dangereuses. Certes, elles vous lancent parfois des bombes sur la tête, mais une fois que vous êtes monté sur leur dos elles deviennent inoffensives.

STORY™

Les poissons cracheurs d'eau ne sont pas dangereux : ils déséquilibrent simplement votre Yoshi.

AVIS OUI, MAIS...

Grand amateur de jeux de plates-formes et plus particulièrement des Mario, je dois admettre que Yoshi's Story m'a un peu déçu. Le jeu est trop facile et peut être fini en moins d'une heure (comptez 6 ou 7 heures pour le terminer à 100%). Les niveaux sont trop courts et ne comportent pas de difficulté majeure. Seul le dernier monde peut poser de légers problèmes. Dépenser 700 F pour Yoshi's Story serait une erreur. Attendez la version officielle ! A réserver aux fans du genre et aux débutants.

NIIICO

MONDE 1

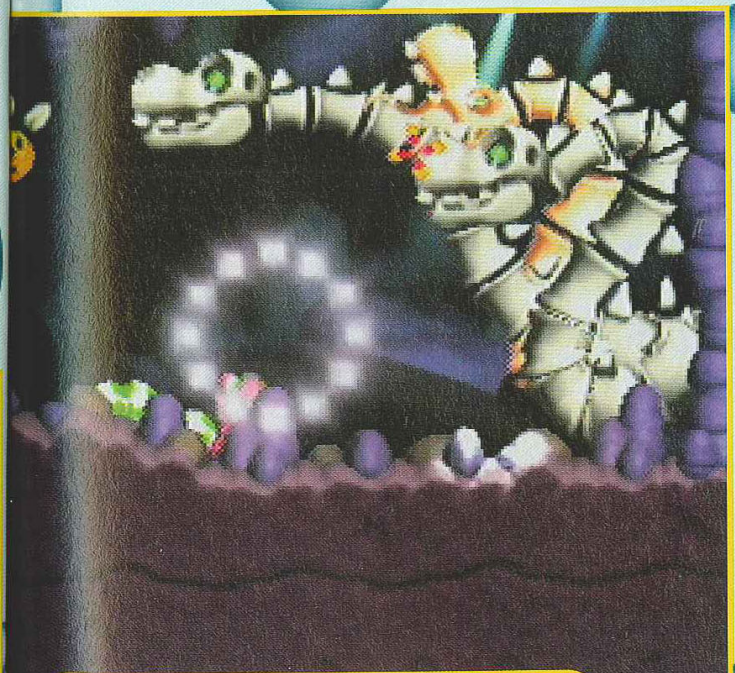
Tout au long de ce test, nous allons vous présenter chacun des niveaux qui composent les différents mondes de Yoshi's Story.
Le premier d'entre eux se situe à l'air libre, dans la campagne.

Niveau 1. Une vue en quasi 3D isométrique, l'un des niveaux les moins réussis.

Niveau 2. Les textures sont magnifiques. Remarquez ici l'impression de laine sur les décors.

Niveau 3. Les arbres se transforment en cocotiers de laine. Les ennemis sont perchés sur des échasses.

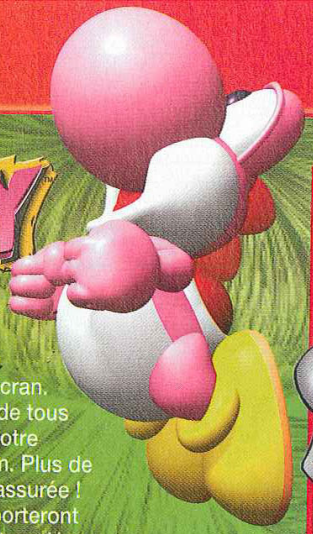
Niveau 4. Petite balade sur une plate-forme volante... Quand Yoshi rencontre la Lune.



Dans les caves, les ennemis ont parfois une taille impressionnante : visez un peu ce squelette à trois têtes !

Baby Bowser ne s'avoue jamais vaincu ! Une fois sur le sol, il crache des flammes et essaye de vous assommer en vous sautant sur la tête.

YOSHI'S STORY



Dans le premier monde, les quatre niveaux sont ouverts et les cœurs ne sont pas difficiles à trouver. Par la suite, il faudra vous creuser les méninges pour trouver l'endroit où ils se cachent. Ils sont même parfois invisibles ! Une sorte de chien (déjà présent dans le précédent épisode sur Super Nintendo, Yoshi's Island) va vous aider à les trouver. Quand il se met à remuer la queue et à faire de petits bonds à un endroit précis du niveau, c'est qu'il y a un objet caché sous terre. Pour le faire apparaître au grand jour, il suffit d'effectuer un saut-pilon. Il ne s'agit pas systématiquement d'un cœur, et ce sont parfois des fruits qui apparaissent. Les fruits ont d'ailleurs une grande importance dans le jeu. En plus de vous faire changer de monde, ils vous apportent de l'énergie, dont la jauge est représentée par une marguerite dans le coin supérieur gauche de l'écran. Quand la fleur dispose de tous ses pétales, c'est que votre énergie est au maximum. Plus de pétale, et c'est la mort assurée ! Certains fruits vous apporteront plus d'énergie que d'autres. Une loterie en début de partie vous indiquera quel fruit vous redonnera tous vos points d'énergie une fois absorbé : banane, raisin, pastèque ou pomme. Les niveaux comportent également un autre fruit, le melon, qui est également très énergétique. La troisième caractéristique des fruits, c'est qu'ils vous apportent des points bonus en fin de partie : plus vous récoltez de fruits semblables, plus vous obtenez de

AVIS OUI !

La petite flamme qui dormait depuis des années dans mon cœur s'est ranimée : ce nouvel épisode m'a conquise. La petite bestiole verte est encore plus mignonne et adorable qu'auparavant. Même si le jeu n'exploite pas tout le potentiel de la N64, il est très amusant et les mimiques de Yoshi sont hilarantes. La magiefonctionne. On reste collé au pad (juste pour quelques heures). Eh oui, le gros défaut, c'est sa durée de vie beaucoup trop courte pour un joueur correct. De la part de Nintendo, c'est étonnant, et je reste sur ma faim.

GIA

Les squelettes de monstres ne possèdent parfois qu'une seule tête. Mais ils n'oublient pas pour autant de vous cracher du feu à la tronche.

MONDE 2

Le deuxième monde se situe en grande partie dans des cavernes. Il y fait sombre et on y trouve de tout : de la lave mais aussi des masses gélatineuses dans lesquelles Yoshi patauge lamentablement.

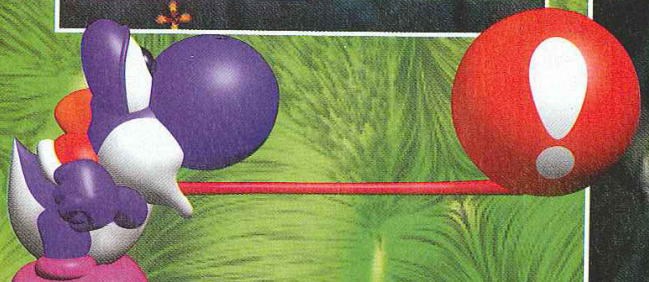
Niveau 1. Tirez sur le personnage sur son nuage : vous pourrez l'utiliser ensuite pour explorer la cave plus en hauteur.

Niveau 2. Un passage délicat au-dessus de la lave en fusion. Gare aux monstres et aux projections de lave en fusion !

Niveau 3. Un des Yoshi est pris dans la mélasse. S'il ne bouge pas, il s'enfonce et peut ainsi éviter les pointes du plafond.

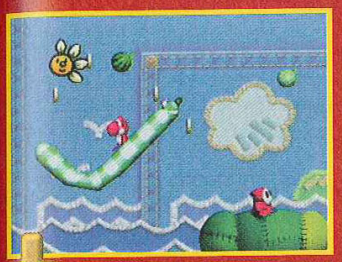
Niveau 4. Gare aux jets d'eau qui sortent des canalisations : ils vous emporteront illico et vous perdrez une vie.

Les poissons rouges sont redoutables : si vous marchez trop près d'eux, il vous gobent, et vous perdez une vie.



MONDE 3

Le troisième monde se situe dans les hauteurs de l'île des Yoshi. On passe la plupart du temps dans les airs ou à se promener dans des montagnes enneigées. Pensez à prendre une petite laine avant de vous lancer dans ce niveau.

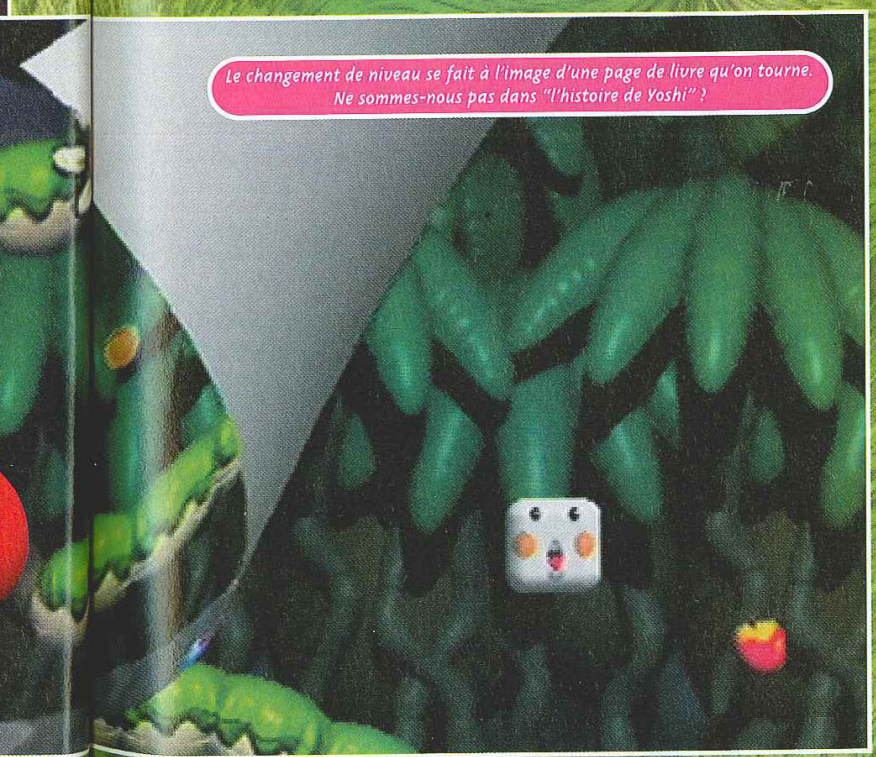


Niveau 1. A dos de ballon de baudruche, vous allez goûter à l'air frais des montagnes.

Niveau 2. Un petit voyage dans un monde fait de bois coloré et verni, où l'on saute de ressort en ressort.

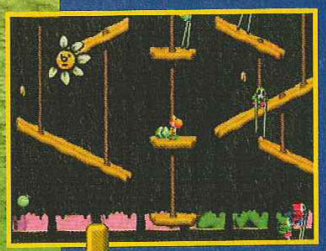
Niveau 3. Les graphismes sont très stylisés. Remarquez la manière dont sont représentés les sapins : très enfantins !

Niveau 4. Pour avancer dans le niveau, il faut courir le long de ces morceaux de bois, tel un hamster dans sa roue.



MONDE 4

Ce quatrième monde a pour décor la jungle. L'atmosphère est humide, et les Yoshi vadrouillent de hutte en hutte, nagent dans les marécages ou se battent contre des plantes carnivores.



Niveau 1. Quand on entre dans une hutte, un zoom arrière présente la salle dans son intégralité.

Niveau 2. Les textures sont toujours d'aussi belle qualité : on croirait voir du plastique et du cuir. Magnifique !

Niveau 3. Les plantes carnivores sont plus impressionnantes que dangereuses : un œuf dans la tête et on n'en parle plus !

Niveau 4. L'un des niveaux les plus réussis : les monstres semblent en "slime" et se déforment quand vous êtes dessus !

Yoshi's Story

de bonus. L'idéal est d'engloutir 30 fruits identiques, mais ce n'est vraiment pas facile. Pourtant, il existe une astuce qui permet de récolter un maximum de fruits identiques : quand vous engloutissez six fruits identiques consécutivement, un petit cœur rouge est parachuté au-dessus de vous. Si vous l'avalez, votre jauge d'énergie clignote durant une quinzaine de secondes et vous offre un super pouvoir : non seulement vous devenez insensible aux coups des ennemis, mais, en effectuant un saut-pilon devant un ennemi (Saut + Bas), celui-ci se transforme et prend l'allure du fruit que vous avez tiré au sort dans la loterie. Génial, non ? Voilà en gros ce qu'il faut savoir. Graphiquement parlant, Yoshi's Story tire son épingle du jeu. Bien qu'il soit en 2D, la plupart des ennemis et autres éléments du décor ont une apparence 3D. L'impression de volume est saisissante. Les textures sont elles aussi d'un excellent niveau : on remarquera tout particulièrement le rendu de la laine, du plastique ou encore du bois vernis dans certains niveaux. Les effets spéciaux n'ont pas été oubliés : transparence, effets lumineux, déformations à gogo, rotations à 360°... rien n'a été oublié.

Signalons aussi que le jeu est compatible avec le Kit Vibration mais que ce dernier n'apporte absolument rien. Pire, il est plus agaçant qu'autre chose.

AVIS OUI !

Comment vous expliquer... Yoshi's Story est un jeu aux graphismes fabuleux, à l'ambiance sonore superbe et à la réalisation sans faille. Pourtant, certains s'acharnent à le descendre ! Il est vrai que sa durée de vie n'est pas comparable à celle d'un Mario, et que sa difficulté est faible. Mais pour le public qu'il vise, les 6-12 ans, il est parfait. Les plus âgés (n'est ce pas Niiico...) devraient se renseigner un peu avant de le critiquer. Il faut oser retomber en enfance quelques heures pour apprécier ce Yoshi's Story à sa juste valeur.

CHEUB

MONDE 5

Le cinquième monde se situe pour moitié sous l'eau et pour l'autre moitié en surface. Voici l'occasion de découvrir le monde du silence et les plages ensoleillées de l'île des Yoshi.

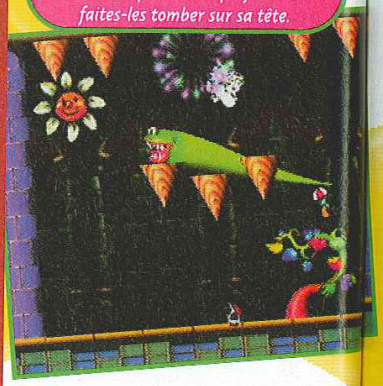
Niveau 1. Dommage que sous l'eau il n'y ait pas d'effets de déformations comme dans Yoshi's Island sur Super Nintendo.

Niveau 2. Sous l'eau, les dangers sont multiples. Ne nagez pas trop près des anémones de mer, leurs tentacules sont dangereux.

Niveau 3. Retour sur la terre ferme. Gare aux ennemis qui tendent des perches en travers de votre chemin.

Niveau 4. Attention au bateau pirate situé dans le fond de l'écran : il tire au canon sur tout ce qui bouge.

Baby Bowser est le boss final. Il se déplace à dos de slime verte. Pour vous en débarrasser, visez les pointes du plafond et faites-les tomber sur sa tête.



Les boss sont l'occasion de découvrir des effets spéciaux spectaculaires. Ici, le boss du monde 3 qui tente de vous incendier.

En début de partie, une loterie détermine le fruit qui gonflera votre énergie au maximum. Ne l'oubliez pas !

Quand le chien remue la queue et aboie, c'est qu'il a senti un bonus ! En appuyant sur R, le Yoshi se met à renifler à son tour. S'il découvre un bonus, il ouvre les bras en criant

MONDE 6

Le dernier monde se situe comme d'habitude dans le château de Bowser. Mais cette fois-ci, c'est Baby Bowser que vous allez affronter ! Le chemin qui vous mène à lui est très difficile, car les embûches sont nombreuses et les pièges mortels !

Niveau 1. De terribles lames acérées sortent des murs. Impossible de progresser rapidement.

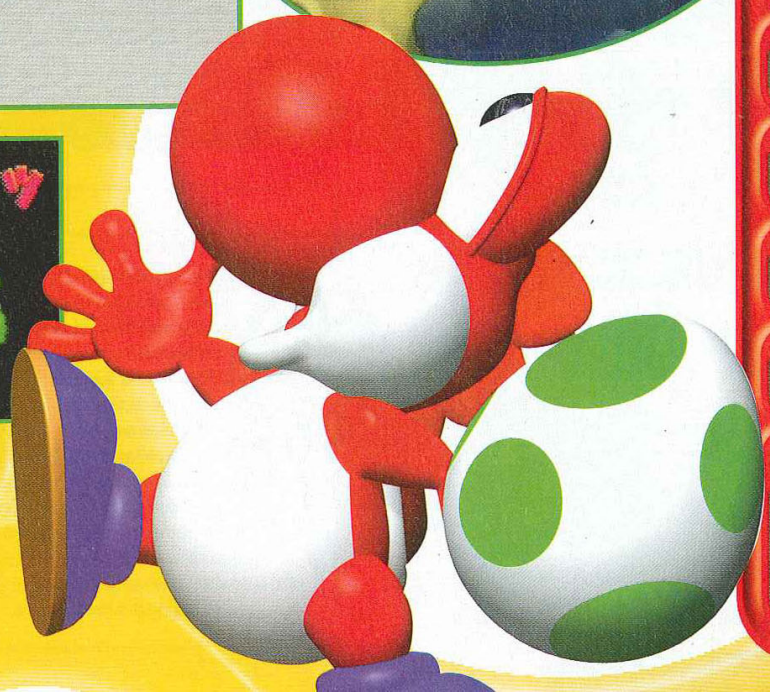
Niveau 2. Le Yoshi que vous dirigez va parfois se servir d'un parapluie pour ralentir sa chute. Il n'en est pas moins protégé des ennemis !

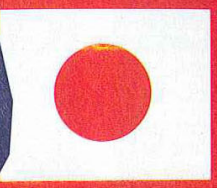
Niveau 3. Petite partie de plaisir sur un morceau de guimauve. Gare aux masses d'armes qui sont larguées sur vous !

Niveau 4. Le niveau commence par des acrobaties sur le dos d'un serpent au-dessus d'une mer de lave.

Il faut parfois monter bien haut pour trouver les gros cœurs. Seules les cigognes peuvent vous y conduire.

En réunissant deux cubes "?", vous ferez apparaitre des fruits, généralement des melons.





- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Éditeur : NINTENDO
- Distributeur : NINTENDO
- Disponibilité : OUI
- Prix : E

- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Contrôle : TRÈS BON
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : 6
- Sauvegarde : SUR CARTOUCHE

PRESENTATION 86%

Une brève séquence animée dans un style BD.

GRAPHISMES 91%

Quelques niveaux ne sont pas admirables, d'autres brillent par leurs textures.

ANIMATION 94%

Tous les sprites sont animés de manière très correcte. La fluidité est à l'honneur.

MUSIQUE 89%

Elle change à chaque niveau. La chanson de Yoshi en fin de monde est géniale !

BRUITAGES 91%

Le cri que Yoshi pousse quand il vole est très drôle. Bonne ambiance.

DUREE DE VIE 75%

Les bons joueurs le boucleront en 1 heure. Pour le terminer à 100%, comptez-en 6.

JOUABILITE 94%

Parfaite comme d'habitude chez Nintendo. Prise en main rapide.

INTERET 91%

... pour les débutants et inconditionnels, mais 85% pour les joueurs confirmés. Les niveaux ne sont pas nombreux. A réserver aux débutants.

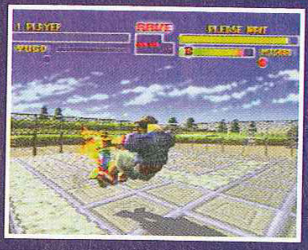
méga hit

Blood

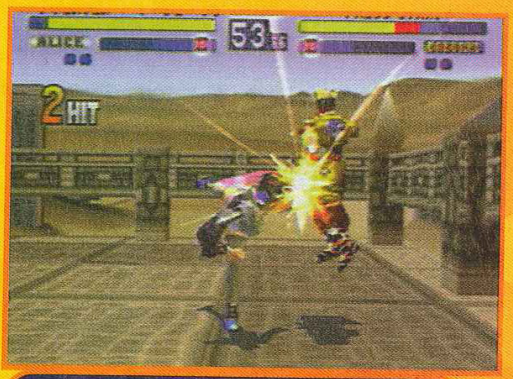
Hudson Soft a fait le bonheur des possesseurs de la Nec. Depuis le déclin de cette console, on l'a assez peu vu sur 32 bits. Eh bien, ces développeurs viennent de frapper très fort du côté de la baston, qui n'est pourtant pas leur spécialité.

LES MONSTRES

Tous les personnages du jeu ont la capacité de se transformer en animal. Déjà qu'ils ressemblent à leur "totem"... Ils deviennent alors plus puissants et beaucoup plus dangereux.



Bloody Roar est un jeu de baston en 3D, bien qu'on ne puisse esquiver un pas de côté. Il reprend plusieurs petites idées à Fighting Vipers : les combattants possèdent une barre de Power (à la Samuraï Shodown) qui se charge au fur et à mesure des coups donnés et reçus. Quand elle arrive à son maximum, le combattant peut se transformer en son animal "totem". Il devient alors beaucoup plus puissant mais ses coups spéciaux sont un peu altérés. On peut activer la barre une seconde fois et devenir hyper rapide. Comme dans Fighting Vipers, tous les persos possèdent un ou plusieurs super coups : ils reculent un peu et projettent l'adversaire bien loin... Il n'y a que deux boutons dont on se sert pour frapper car le jeu est en fait très précis, votre position et votre manipulation suffisent à déterminer le coup qui sortira. Le ring est entouré d'un mur, mais on peut le casser lorsqu'on finit son adversaire. On peut aussi courir, puis glisser pour surprendre son adversaire, et reculer de quelques pas très rapidement, ce qui est très pratique pour esquiver les coups adverses. Il y a différents modes de jeu : Survival, Arcade, Versus, et bien sûr Training (qui ne donne malheureusement pas les coups des combattants). On peut assez facilement faire de bons combos, et les coups sortent facilement : la maniabilité est impeccable. Le Replay après chaque combat est très bien conçu. On peut bien entendu affronter un partenaire. La pauvre Gia en sait quelque chose : elle a été envoyée au tapis si souvent qu'elle a failli se pendre avec le fil du pad !



De beaux effets de lumière lors des coups spéciaux.

Il fallait esquiver de deux pas...

AVIS OUI

Ça faisait longtemps qu'un jeu de baston de cette classe n'avait pas mis une telle claque à la Playstation. Pour un premier titre de ce genre, Hudson nous a réservé une surprise de taille. Les coups s'enchaînent bien, et le recours à la métamorphose est une idée excellente. Se transformer en tigre et donner des coups de griffes, c'est un vrai régal ! De plus, les jauges jouent vraiment un rôle important dans la victoire. Chaque stade de la transformation marque une étape déterminante, et un réel avantage par rapport à l'adversaire.

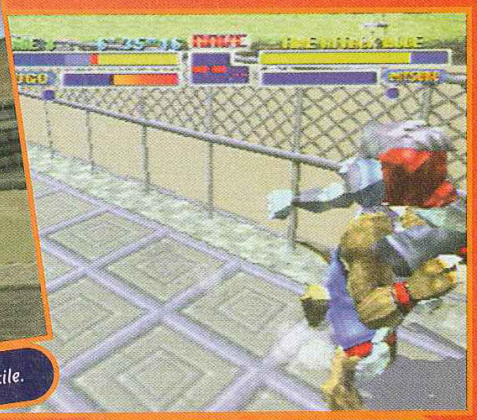
GIA

Roar

Transformation en bête, ça va chauffer !

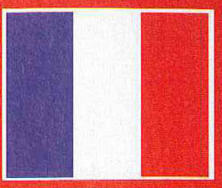
Il était une fois un gentil lapin...

Un clone du Dragon Punch, toujours très utile.



Les projections sont nombreuses et variées.

Un bon coup de patte !



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: -

- Développeur : HUDSON SOFT
- Editeur : HUDSON SOFT
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : -

PRESENTATION 84%

Une intro en images de synthèse, assez longue et assez moyenne.

GRAPHISMES 92%

Les personnages sont bien faits, bien qu'un peu carrés.

ANIMATION 93%

Fluide et très rapide.

MUSIQUE 84%

Sympa et variée, sans plus.

BRUITAGES 83%

Bof... pas grand-chose à dire.

DUREE DE VIE 91%

Seul, le jeu est bon, à deux, il devient génial.

JOUABILITE 93%

La prise en main est immédiate et facile.

INTERET 93%

Bloody Roar vient se mêler au trio de tête des jeux de baston sur Playstation : Soul Edge, Tobal 2 et Street Ex. Bref, il est fantastique. A jouer absolument.

AVIS OUI !

On s'aperçoit vite que Bloody Roar reprend pas mal d'idées à Fighting Vipers. Cela ne lui enlève rien. Les graphismes sont très bons pour ce qui concerne les décors, mais les persos auraient pu être plus lissés. L'animation est excellente, la prise en main très aisée, et les combos sortent facilement avec un peu d'entraînement. Bref, c'est un jeu de baston comme on les aime et qui va faire un carton. Une goulée d'hydromel pour votre Playstation !

PANDA

WIN EL

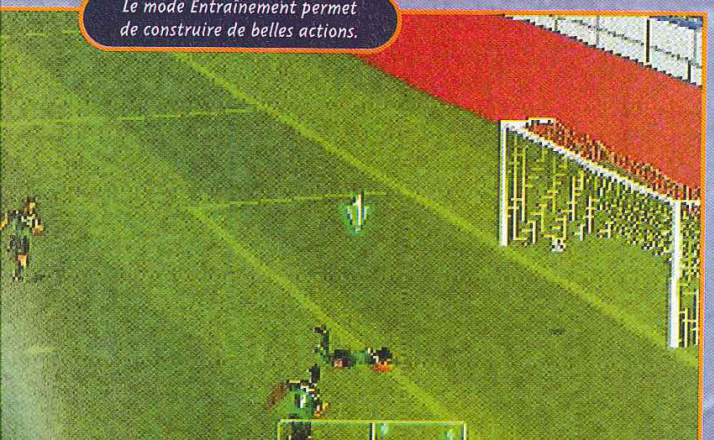
Le radar permet de savoir où passer la balle.

Une touche longue pour cette occasion.

Konami est passé maître dans l'art de faire des jeux de foot fantastiques. Voici donc la troisième version de Winning Eleven, plus connu sous le nom d'ISS dans notre beau pays. Alors accrochez-vous, il va y avoir du spectacle !

Dans Winning Eleven 3, on retrouve nombre d'ingrédients qui ont fait le succès de la série. La fatigue des joueurs est prise en compte, la gestion tactique est très pointue. On peut choisir le mode Entraînement pour s'essayer à construire des actions. On peut aussi jouer jusqu'à quatre simultanément, ce qui est toujours très fun. Puisque vous disputez le championnat japonais, nous vous conseillons donc l'équipe des Verdy ou des Jubillo qui sont parmi les meilleures. Les joueurs peuvent effectuer un grand nombre d'actions : tir, passe, dribble, shoot... Une jauge se charge quand vous laissez le bouton appuyé, modélisant la puissance que vous allez mettre dans votre shoot. Il est possible bien sûr de mettre de l'effet dans la balle. Il existe deux types de passes : une classique et une autre pour lancer à un attaquant. On envoie le ballon dans un espace libre et un attaquant se met à courir automatiquement dans sa direction, ce qui permet de percer la défense adverse. Ensuite, face au goal, c'est à vous de jouer. Les gardiens sont très moyens, mais pour une fois le joueur qui se met en défense sur sa ligne sert à quelque chose et peut même sauver son équipe. Ce jeu est d'une précision diabolique et, avec un peu d'entraînement, on peut construire des actions très réalistes. La maniabilité ne souffre aucun reproche. Que vous soyez plutôt simulation ou plutôt arcade, vous y trouverez votre compte.

Plusieurs vues sont proposées.



Le mode Entraînement permet de construire de belles actions.

AVIS OUI !

Toujours aucune fausse note de la part de Konami... Ce nouveau volet est même encore plus maniable que le précédent. On peut vraiment tout faire, à condition de s'entraîner, évidemment. Le jeu est très complet et graphiquement, il n'y a aucun problème. Bref, en un mot comme en mille : c'est "le" jeu de foot à avoir ! Certes, il s'agit de la version japonaise, et on dispute donc la "J-League", le championnat japonais... mais, à part ce détail, je ne vois pas quoi critiquer dans ce jeu... J'y retourne !

PANDA

Le Replay peu

WINNING ELEVEN 3

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : -

- Développeur : KONAMI
- Editeur : KONAMI
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- FOOTBALL
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

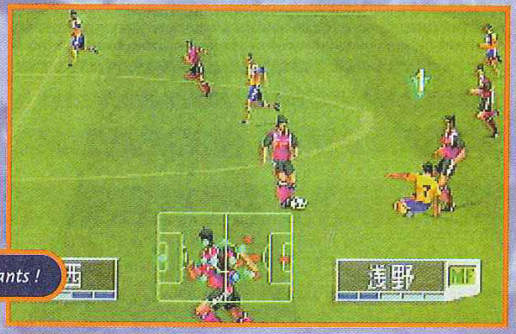
Une action chaude dans la surface de réparation.

BUUUT !

Les gardiens ne sont pas très bons, ils se laissent facilement tromper. L'ignoble Panda s'est même fait lober par un attaquant. Attention aux centres, car le goal oublie souvent de sortir sur les balles aériennes !

Le gardien est battu.

Le Replay peut se faire image par image.



Attention aux tacles glissants !

AVIS OUI !

Tout est prévu pour que le fun soit à son maximum : le jeu est relativement rapide, la maniabilité presque parfaite et l'arbitrage semble juste. Toujours appréciable dans les jeux de foot, une jauge de puissance se remplit lorsque vous appuyez sur les boutons de tir ou dégagement, vous permettant de doser vos actions. Sinon le jeu est beau, avec des bruitages réalistes (pour un public japonais...). Et surtout, c'est enfin un jeu de foot avec des animations réalistes et fluides... Un très gros titre en perpective !

CHEUB

méga hit

PRESENTATION 80%
Pas d'intro en images de synthèse...

GRAPHISMES 91%
Le jeu est beau, mais pas extraordinaire.

ANIMATION 95%
C'est fluide et assez rapide. Du tout bon.

MUSIQUE 83%
Vous savez, la musique dans un jeu de foot...

BRUITAGES 91%
L'ambiance avec les cris des supporters est très réussie.

DUREE DE VIE 90%
A plusieurs, on ne s'y ennuie pas, seul non plus...

JOUABILITE 97%
La maniabilité est impeccable, un vrai bijou.

INTERET 94%

Winning Eleven 3, alias ISS, ne nous déçoit toujours pas. Cette série surpasse tous les autres titres du genre sur cette bécane.

Le bobsleigh. Les épreuves sont très inégales, mais le bobsleigh s'en tire bien, grâce à une vitesse hallucinante.

NAGANO WINTER OLYMPICS'98

La luge. Ça "speede à donf", c'est très maniable, mais accrochez-vous pour battre les records !

J'imagine que tous les amateurs de ski doivent être scotchés devant leur robinet à images. Mais, plutôt que de rester passif, proche de l'hébétude, pourquoi ne pas disputer virtuellement les Jeux olympiques ?

Basé sur les principes d'Olympic Gold, DecAthlete ou encore Athlete King, Nagano tente d'innover dans les commandes ce qui induit un maniement beaucoup plus subtil et clairement orienté "simulation". Savoir si le résultat est convaincant est une autre paire de manches... Tout dépendra du joueur impliqué, et surtout de sa ténacité. Mais comment ça se présente un maniement "simulation" pour un jeu de sports d'hiver ? Prenons, par exemple, le saut à ski. Pour faire s'envoler votre vaillant champion, tout se joue au pad analogique. Vous le maintenez vers le bas pour toute la partie du schuss et, une fois arrivé au bout du tremplin, vous remontez violemment votre pad de manière à donner au skieur une impulsion, et, enfin, vous appuyez sur B pour le faire atterrir. Sur le papier, c'est simple, mais dans la pratique, vous mieux vaut ne pas trop stresser, rapport à la précision millimétrique dont votre pouce va devoir faire preuve. Chacune des huit épreuves de base (ski alpin, saut à ski, saut artistique, snowboard, speedskating,

Pour le speedskating, vous devrez appuyer en rythme sur L et R tout en veillant à votre énergie. Pour le halfpipe en snowboard, vous devrez reproduire des séquences de touches, comme pour faire rapper Parappa. Le meilleur moyen d'assimiler ces disciplines est sans conteste de se lancer dans l'un des deux modes : la partie Olympique, où vous choisirez votre épreuve et tenterez de remporter une médaille, et la partie Championnat, dans laquelle vous enchaînerez quelques disciplines. Aucune option annexe n'est proposée, ce qui est un peu maigre pour une simulation... Mais bon, on se console en se disant que le jeu est très difficile et qu'un mode 4 joueurs (pas forcément en simultané) est proposé.

Le super-G. Pas très dur. Pensez à prendre les portes et surtout à déraper (bouton A) quand vous vous déportez trop.

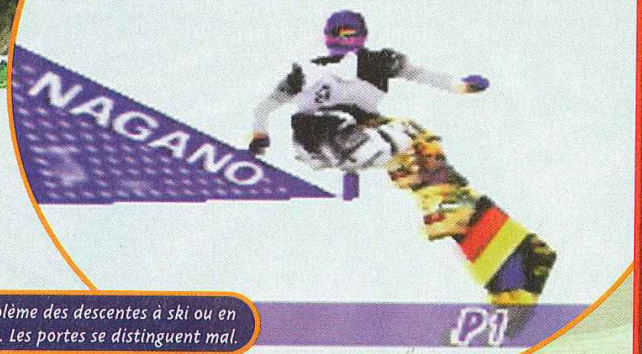
AVIS MOUAIS...

Je ne suis que moyennement convaincu par cette simulation. Une question de fun et de prise en main. Certes, la réalisation est au-dessus de tout soupçon (à part l'explication des contrôles et les bruitages), mais l'ambiance est glaciale, les concurrents n'ont aucune personnalité, de vrais robots. Et puis c'est top long pour maîtriser chaque discipline. Bien sûr, en battant un record, on regagne espoir, mais il faut faire preuve d'une sacrée ténacité et avoir des compagnons de jeu tout aussi courageux, pour commencer à prendre son pied. Et le ski nordique ? Hein ? Il est où le ski nordique ?

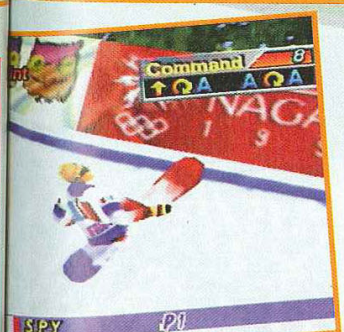
Le curling. La "pétanque des glaces", semble fanatiser les Japonais. Tant mieux, c'est agréable et le contrôle n'est pas si mal pensé.

Le saut à ski. L'épreuve la plus difficile. Les développeurs ont misé sur la précision du pad analogique, mais le résultat est plus hasardeux qu'autre chose...

Le slalom géant en snowboard. Ça rame un peu, et ce n'est pas forcément trippant.



Le slalom géant. Le seul problème des descentes à ski ou en snowboard, c'est la visibilité. Les portes se distinguent mal.

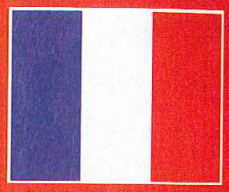


Le halfpipe. L'une des disciplines les plus spectaculaires. Vous choisirez une série de sauts que vous devrez réaliser.

AVIS OUI, MAIS...

Nagano Winter Olympic sur N64 dépasse de très loin son homologue sur Playstation. Il est cent fois plus beau, plus rapide, et, finalement, plus intéressant. Mais, les explications des manipulations pour chaque épreuve sont franchement obscures. Dernière chose, le côté aseptisé de Nagano enlève tout le charme qu'on pouvait attendred'un jeu dans le genre (entendez : s'exciter sur le pad pour faire des records incroyables). Finalement, il est moins rasoir que sur Playstation, mais je reste déçue par un titre aussi prestigieux.

GIA



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- Disponibilité : FÉVRIER
- Prix : D

- SIMULATION DE SPORTS D'HIVER
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : MEMORY PACK

PRESENTATION 50%

Les contrôles sont très mal expliqués et les intros limitées par le support.

GRAPHISMES 90%

Pas toujours très lisibles, mais beaux, à part dans certaines intros...

ANIMATION 89%

Superbe, mais les persos sont inconsistants.

MUSIQUE 79%

Juste là pour égayer les intros, et ce n'est pas plus mal...

BRUITAGES 77%

La même speakerine pour chaque épreuve et la foule s'ennuie ferme.

DUREE DE VIE 82%

Elle dépend de votre passion pour chaque discipline, et du nombre de joueurs.

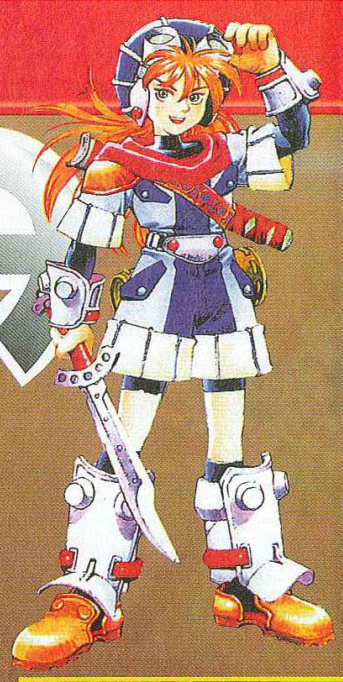
JOUABILITE 79%

La prise en main est loin d'être instinctive.

INTERET 81%

La licence est bien exploitée, mais le soft demeure trop sérieux à cause d'une jouabilité peu accessible. La réalisation est d'un très bon niveau.

GRANDIA



Le voilà ! Vous l'avez attendu pendant des mois et il investit enfin nos échoppes ! Mais Grandia est-il vraiment le RPG de l'année ?

Commençons par le packaging. En plus des deux CD, des deux notices, vous aurez droit à une carte du monde en tissu ! Plus une superbe plaquette de pub, avec un mini-CD audio comportant des dramas et quelques musiques du jeu. Bref, c'est du carrément grandiose. Le jeu est entièrement en 3D. Si bien que lorsqu'on atterrit pour la première fois dans le village, on se perd assez facilement. Heureusement, en appuyant sur X, une carte apparaît. Sinon avec L et R, vous pouvez effectuer des rotations. Classiquement, vous devrez résoudre quelques énigmes, pas trop dures, pour avancer dans l'aventure. Les personnages peuvent utiliser trois types d'armes : contondantes (masses), perforantes (flèches), tranchantes (épées). Plus ils les utiliseront, mieux ils les maîtriseront. Les combats sont très originaux. Au début, vous choisissez votre action pour le round et, suivant la rapidité de votre personnage et des ennemis, vous agissez en début ou en fin... Mais si vous encaissez plusieurs coups, vous risquez de vous retrouver dans les vapes, et vous mettrez du temps à vous en remettre. Il s'agit donc d'un jeu très tactique, d'autant qu'en plus des différentes magies, vous pouvez choisir deux façons de frapper : en recourant au Critical Hit, un coup qui fait très mal, ou en Combo, deux coups plus faibles mais qui sonnent davantage votre adversaire. L'ambiance sonore est fantastique, et il y a quelques dessins animés plutôt sympas. Bref, Grandia est le RPG de la Saturn, la maîtrise de la 3D de Game Arts est impressionnante : Grandia n'a aucun équivalent pour l'instant... C'est le moment de casser votre tirelire !

Vous allez voir du pays !

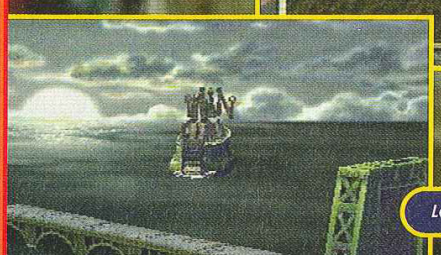
C'est dans ces cônes de couleur que l'on peut sauvegarder.

Tout le monde descend...

AVIS GRANDIOSE !!!

Après l'excellent Shining Force III, on attendait beaucoup de Grandia... Je n'ai pas été déçue. La 3D est nickel-chrome, les détails fourmillent dans les décors, et l'intérêt du jeu est énorme. Bref, je suis tombée sous le charme. Même s'il n'est pas aussi beau que FFVII, il est un adversaire de taille. Remarquez aussi que le développeur n'est pas Sega, mais ESP, l'auteur de Silhouette Mirage. Pour finir, et achever tout possesseur de Saturn, sachez que la version Deluxe comprend une jolie carte du monde en toile et une plaquette présentant le jeu. Le luxe !

Comme d'habitude, il faudra parler avec les villageois.



Le héros s'engage dans la marine.

méga hit méga hit méga hit

La carte est en haute-résolution.

FIGHT

Les combats sont assez réalistes avec un système de temps d'initiative. C'est original, rapide, en un mot, excellent.

Les combats sont assez stratégiques.

AVIS OUI !

Avant même d'être sorti, Grandia est devenu un RPG mythique que tous les possesseurs de Saturn attendent. La réalisation, entièrement en 3D, est très impressionnante. Il n'y a aucun problème technique ! Pour ce qui est du jeu, le japonais ne dérange pas trop... Les combats sont faciles à gérer. Bref, Grandia est "le" RPG à posséder sur Saturn, d'autant que le packaging est vraiment très attrayant. Pour ne rien vous cacher, je l'ai acheté de mes deniers.

PANDA

Au début, on se perd dans le village tellement il est grand...

Les décors sont superbes.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : GAME ARTS
- Éditeur : ESP
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- RPG
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 95%
Une intro en images de synthèse à vous couper le souffle.

GRAPHISMES 95%
La 3D est très belle, et les décors très riches. Impressionnant !

ANIMATION -%
Vous savez, l'animation dans un RPG...

MUSIQUE 93%
Très soignée, agréable... Bref, un must.

BRUITAGES 89%
Une bonne qualité d'échantillonnage.

DUREE DE VIE 94%
Vous avez le temps avant d'en voir la fin !

JOUABILITE 84%
Malgré l'emploi du japonais, on peut s'en tirer.

INTERET 94%

Grandia est un grand jeu, cela ne fait aucun doute. Si le japonais ne vous fait pas peur, il faut absolument l'essayer, vous n'êtes pas près de le lâcher.

DUAL HEROES

La Nintendo 64 a vraiment un problème avec les jeux de combat. Après les tentatives peu convaincantes des éditeurs américains, c'est au tour des japonais de relever le défi. Et c'est Hudson qui ouvre les hostilités...

La Terre n'a pas survécu à notre soif de pouvoir ! Après de multiples catastrophes, la plupart des survivants se sont exilés sur d'autres planètes. Un siècle plus tard, les rares habitants vivent sur le dernier continent, baigné par le nouvel océan Pacifique. Grâce à la découverte d'un minerai appelé "gaiagyst", la reconstruction de la civilisation progresse rapidement. Voici pour l'atmosphère de Dual Heroes. Réalisé en 3D comme il se doit sur Nintendo 64, le premier jeu de combat de Hudson Soft essaie d'apporter son lot de nouveautés. Une de ses principales originalités réside dans l'utilisation du pad analogique pour la gestion de l'espace 3D dans lequel se déroulent les combats. Le bouton Z associé aux touches directionnelles permet de tourner autour de l'adversaire encore plus précisément que dans Tobal 2. Les aires de combat, inspirées de Fighting Vipers ou de Virtua Fighter, sont en constante lévitation. Dommage que les stages aquatiques initialement prévus aient été supprimés...

Le moteur d'intelligence artificielle (I.A.) se révèle inutile en mode Normal et très bizarre en mode spécial Virtual Gamer... Heureusement, vous pouvez créer votre propre I.A. par une série d'entraînements. Elle affrontera alors en mode Autonome d'autres robots. Les commandes sont identiques à celles de chez Sega, avec le trio désormais classique garde/poing/pied. Original, certes, mais pas au top...

Vous voilà transformé en métal liquide ! Ce n'est que sous cet aspect que vous sortirez un méga coup spécial.

LE DESIGN PAR HUDSON

Pour réaliser le design de son titre, Hudson a de nouveau fait appel à Keita Amamiya, un des plus prestigieux dessinateurs japonais, qui avait déjà participé à Hagané sur Super Famicom pour le compte de Hudson. Son œuvre la plus connue en France est "Zeiram the Movie". Film de science-fiction en deux parties, il a donné naissance à la série d'OAV, dessinée par Masakazu Katsura et sortie en France sous le nom d'"Iria".

Iria, de Masakazu Katsura, a conservé des traces du style de Keita

AVIS OUI, MAIS...

Hudson nous livre ici son premier jeu de baston, et, qui plus est, en 3D (N64 oblige) ! Jusqu'alors très peu à l'aise avec la 3D, l'éditeur d'Hokkaido a tenté là un de ses paris les plus difficiles... Eh bien, il faut reconnaître qu'il n'est qu'à moitié gagné. Bien que les concepteurs aient réussi à donner naissance à un système de jeu sympathique, la réalisation ne suit malheureusement pas. L'inertie et la lenteur des personnages nuisent trop au jeu ! Espérons pour les amateurs de baston que Konami ne ratera pas le coche...

SPY

Avec le Replay vous savourerez votre victoire si durement acquise.

Le mode Entraînement n'enseigne pas les manipulations pour les rares coups spéciaux et autres Combos.

En pressant la touche de garde plusieurs fois d'affilée, vous parviendrez à vous transformer.

Si vous n'avez pas bien entraîné votre intelligence artificielle, vous assisterez à des matchs inoubliables. Rigolade assurée.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : HUDSON
- Editeur : HUDSON
- Disponibilité : OUI
- Prix : E

- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : OUI
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 75%

Pas grand-chose à se mettre sous la dent...

GRAPHISMES 80%

Originaux, mais un peu inégaux par moments.

ANIMATION 75%

Assez lente et inégale dans la décomposition des mouvements.

MUSIQUE 72%

Aïe, aïe... comparable à de la Super Nintendo...

BRUITAGES 70%

Voir musique. Quelques bonnes digits vocales.

DUREE DE VIE 82%

En jouant seul, le mode Story est vite fini. A deux, c'est déjà mieux.

JOUABILITE 85%

Prise en main difficile. L'inertie complique les choses.

INTERET 86%

Un jeu qui serait bien moyen sur Playstation, mais qui se place néanmoins en tête de peloton sur N64. Maigre consolation...

AVIS NON !

Hudson a la réputation de faire des jeux d'une qualité exceptionnelle (principalement dans le domaine des RPG). J'ai donc branché Dual Heroes avec un a priori positif. Mais dès le premier écran, un constat s'impose, c'est moche. Bien que les personnages soient très diversifiés, que la maniabilité soit plutôt agréable (pour de la baston sur N64), les graphismes sont exécrables (toujours pour de la N64). Dommage, car sinon Dual Heros aurait été un hit. A réserver aux fans du genre, pour qui seule la maniabilité compte...

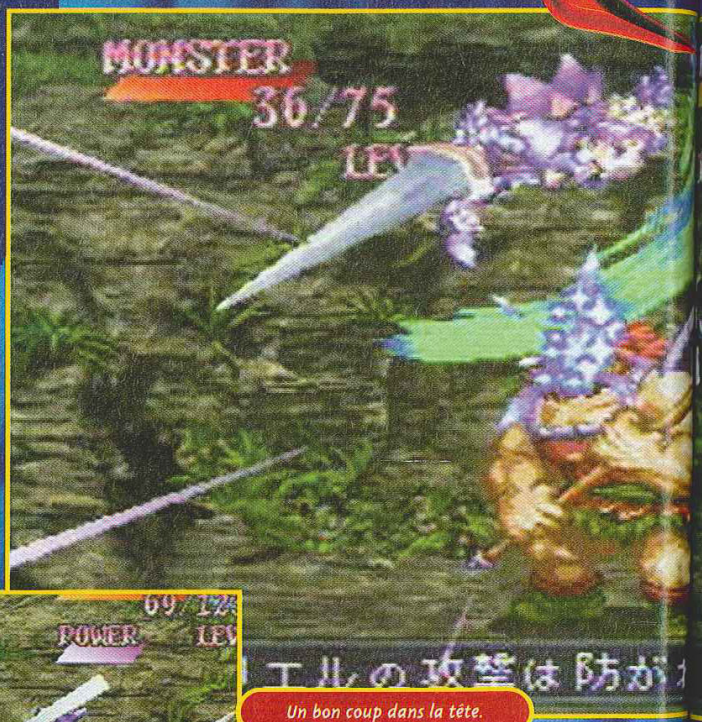
CHEUB

méga hit

PRINCESS CROWN

Princess Crown est une heureuse surprise que l'on n'attendait pas spécialement et qui se révèle à la fois originale et très sympa !

Princess Crown est un jeu très original puisqu'il mélange RPG et baston. La vue est de profil en 2D, à la manière d'un bon vieux beat them all. Ce qui tombe bien, car vous allez vous battre souvent. Votre héroïne, une jeune princesse, manie une belle épée à deux mains au cours de combats qui se déroulent un peu comme dans un jeu de baston, avec de rares coups spéciaux quelques bons Combos... et, à la manière des RPG, avec une bonne dose de magie runique. Votre princesse récupère des pierres qu'elle peut enchanter avec des huiles. Bien sûr, son équipement comporte aussi des armes et des fruits, quelle mange, en surveillant sa ligne, pour récupérer de l'énergie. Dans les villages, vous devrez discuter avec vos rencontres. N'ayez crainte, cette phase n'est pas aussi rebutante que dans la plupart des RPG en japonais. La prise en main est aisée, d'autant que de nombreuses explications sont données sous forme d'icônes. On peut sauvegarder dans les auberges et acheter de l'équipement. Vous affronterez des boss impressionnants. La taille des sprites est énorme, et la décomposition des mouvements a fait l'objet d'un soin tout particulier. De même, les décors sont superbes, colorés, on trouve même des scrollings différentiels. L'ambiance médiévale-fantastique ne manque pas de piquant, avec des musiques sympas. On en redemande !



Un bon coup dans la tête.

La magie est une puissante alliée.

L'auberge est à l'étage.

AVIS OUI !

Princess Crown surprend par ses graphismes : la taille des sprites des personnages est très impressionnante ! Les décors sont superbes, les musiques très sympas, tout comme l'ambiance médiévale. Le mélange de baston et de RPG est savamment dosé, et vous ne risquez pas d'être gravement bloqué. La maniabilité lors des phases d'action est soignée. Le seul défaut de Princess Crown : être en japonais. Ce qui nous donne au final un excellent jeu à découvrir absolument.

PANDA

BOSS

Vous affronterez souvent de gros boss. Préparez un bon stock de fruits pour vous soigner et quelques runes magiques. Enfin, par précaution, sauvegardez souvent.

Ce dragon est un adversaire de taille.

Une magie très efficace !

AVIS OUI !

De la part d'Atlus, ce Princess Crown surprend... par sa qualité. En général, cet éditeur nous avait plutôt habitués à des jeux moyens. Cette fois-ci, avec des sprites gros comme ça et des graphismes aussi fins, c'est le bonheur sur la Saturn. Le principe est très innovant pour un RPG, et j'avoue qu'il m'a tout de suite séduite. Et pour une fois, le héros est une héroïne, une princesse en l'occurrence ! De plus, malgré toute cette débauche graphique, l'intérêt du jeu n'est même pas lésé ! Shining Force III, Grandia et Princess Crown, c'est le de la Saturn.

GIA

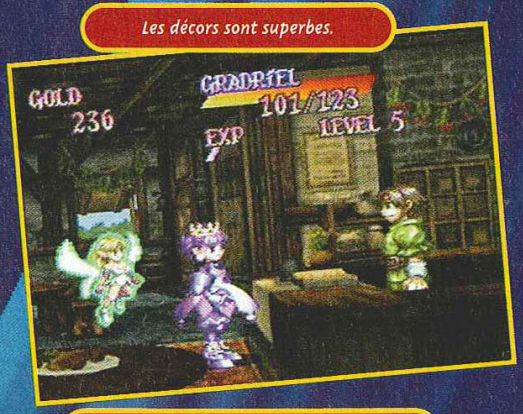
- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

Il faut discuter avec les villageois.

Les décors sont superbes.



La princesse vient de réaliser un Critical Hit.

Un preux chevalier viendra vous protéger.

PRESENTATION	*Pas d'introduction spectaculaire.*	75%
GRAPHISMES	*Des graphismes très impressionnants par la taille des sprites.*	95%
ANIMATION	*Fluide et on ne lui en demande pas plus.*	85%
MUSIQUE	*Sympa.*	88%
BRUITAGES	*Ça manque de digits vocales.*	83%
DUREE DE VIE	*Vous allez prendre du bon temps !*	93%
JOUABILITE	*La maniabilité est sans peur et sans reproche.*	90%

INTERET 91%

Un jeu très surprenant et qui ne manque pas de qualités. Le mélange action-RPG est particulièrement réussi. A essayer sans préjugé.

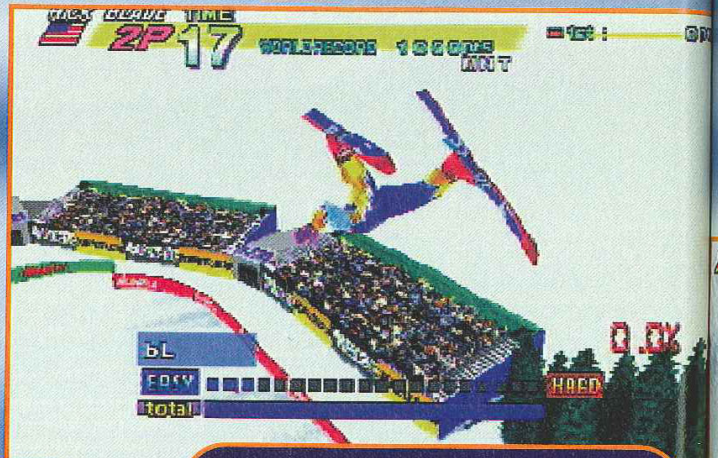
La descente. En plus de diriger le skieur au pad, vous devrez appuyer sur B pour le faire sauter. Si vous pouviez entendre les bruitages...

Le slalom spécial parallèle. Lorsqu'un des deux joueurs est largué, la caméra ne suit plus que sur le skieur de tête. C'est rageant et pas très bien pensé !

Les équipes de Decathlete se sont remises au labeur pour vous offrir tout simplement le meilleur jeu de sports d'hiver, toutes consoles confondues.

Winter H

Avec les premiers flocons, les personnages de Decathlete ont enfilé leur combinaison de ski. Au menu de leurs ébats, une foultitude d'épreuves de ski, de patinage ou de snowboard, ainsi qu'une quantité appréciable de modes de jeu qui permettront au joueur solitaire de ne pas se lasser trop vite. Vous pourrez ainsi participer au Championnat, qui vous permettra d'enchaîner onze épreuves, ou à un mode Arcade, qui vous obligera à vous qualifier dans chacune des quatre épreuves d'une même journée pour passer aux suivantes. Vous pourrez aussi décider des épreuves de votre championnat en choisissant le mode Custom Heat ou bien vous entraîner à l'épreuve de votre choix dans la partie Individual. En début de partie, vous choisirez parmi neuf sportifs de diverses nationalités et, avant de vous lancer dans une épreuve, vous passerez par un écran explicatif des mouvements à réaliser. Pour la majorité d'entre eux, il faudra recourir à l'inusable et toujours aussi efficace "bourrinage de boutons" qui fit la gloire et la fortune du vieillissant Decathlon. Le temps de vous dire que la mise en scène de chaque épreuve est très bien réalisée... et on y retourne.



Le saut artistique. Commencez par choisir votre saut, appuyez comme un épileptique sur C pour la prise d'élan. Restez appuyé sur B pour charger votre saut au pied du tremplin et, une fois en l'air, réappuyez sur C pour effectuer le saut. Pas facile, mais poilant.

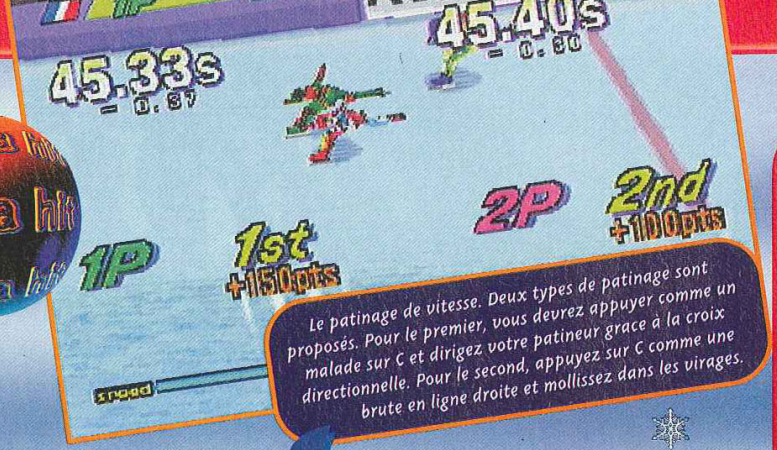
Le snowboard. La descente en snowboard est assez fendarde, et quand vous loupez une porte, vous n'avez que des secondes de pénalité, mais pas de disqualification comme dans Nagano (N64 & PS).

Le saut à ski. Le meilleur angle pour le saut à ski est de 30%. Cheub ne l'a toujours pas compris

AVIS JE VEUX !

Il n'y a pas à dire, Sega n'y est pas allé avec le dos de la cuiller ! Le principe est fendard, la réalisation enterre jusqu'aux plus beaux jeux de la N64 et enfin les persos ont de la personnalité. A côté, Nagano fait figure de "foirure", et Coolboarders 2 n'intéressera que les fanatiques. En fait, je n'ai trouvé qu'un seul défaut à Winter Heat : lorsque deux joueurs concourent sur le même écran, il n'est pas rare que l'un des deux soit complètement largué et ne puisse remonter du fait que la caméra suit le premier. A part ça, cette conversion de l'arcade est une petite bombe.

SPY

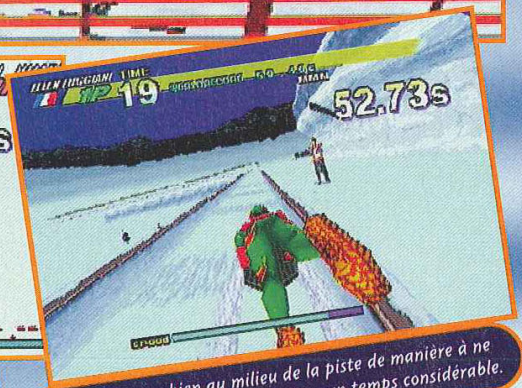


Le patinage de vitesse. Deux types de patinage sont proposés. Pour le premier, vous devrez appuyer comme un malade sur C et dirigez votre patineur grace à la croix directionnelle. Pour le second, appuyez sur C comme une brute en ligne droite et mollissez dans les virages.

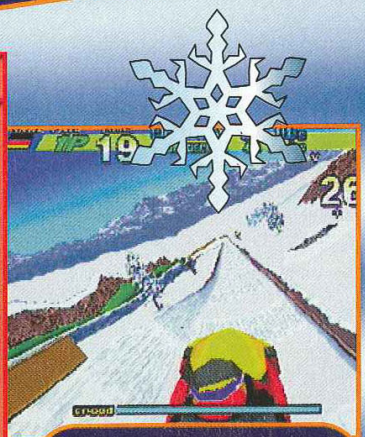
Winter Heat

Le ski de fond. Gérez votre dépense d'énergie en pensant que vous en regagnerez en descente. Une épreuve très agréable.

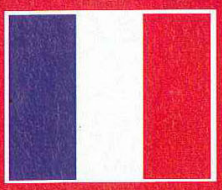
Le kilomètre lancé. Cette première épreuve procure une décharge d'adrénaline comme peu de jeux savent encore le faire. L'impression de vitesse est a-hu-ri-ssante !



La luge. Restez bien au milieu de la piste de manière à ne pas toucher les murs : vous perdriez un temps considérable.



Le bobsleigh. Une épreuve très facile à maîtriser dans toutes les simulations. On bat les records après seulement deux utilisations.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SEGA SPORTS
- Editeur : SEGA
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- DECATHLETE-LIKE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : NON

PRESENTATION 90%

Un festival de haute-résolution et des personnages qui ont du caractère.

GRAPHISMES 93%

Aucune simulation de JO d'hiver ne lui arrive à la cheville.

ANIMATION 91%

Caméras très dynamiques, sensation de vitesse bien rendue. Excellent boulot.

MUSIQUE 86%

On n'y fait guère attention, car elle n'est là que lors des présentations.

BRUITAGES 88%

On s'y croirait. Les bruitages sont réalistes et l'ambiance excellente !

DUREE DE VIE 89%

A deux, on se poile de longues semaines, mais seul, on en fait vite le tour.

JOUABILITE 94%

Très bien pensée et accessible comme toujours avec les jeux de Sega Sports .

INTERET 91%

Aussi fun et plus complet que Decathlete, ce Winter Heat s'impose comme la meilleure simulation (toutes consoles confondues) de JO d'hiver.

AVIS YEAH !

Ils ont assuré grave chez Sega avec ce magnifique jeu sur le thème des JO d'hiver tout en haute-résolution... On croirait de l'arcade. Les animations sont sublimes, les bruitages parfaits, et la 3D est incroyable. Les épreuves se succèdent sans se ressembler, avec un principe de jeu à la Decathlon : appuyer à fond sur deux boutons (j'adore !). Les explications avant chaque épreuve sont très claires et permettent à tout le monde de rentrer dans le jeu en deux secondes... Si vous avez une Saturn, vous devez l'acheter ! Exécution !

CHEUB

CRITICAL BLOW

Depuis quelques mois, les jeux de baston se font rares sur Playstation. Critical Blow est donc une bonne occasion de ressortir les gants du placard.

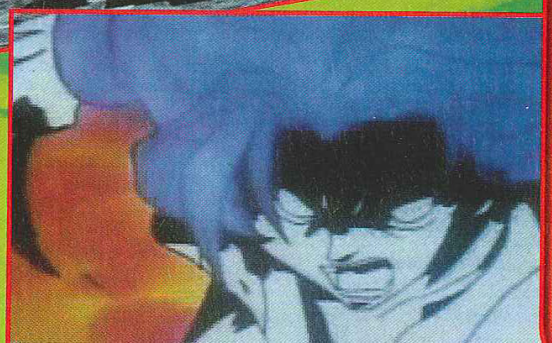
Critical Blow est un jeu de baston dont les personnages sont modélisés en 3D, mais qui ne peuvent pas esquiver d'un pas de côté. La caméra zoome lorsque les combattants sont au contact, et l'angle de vue se modifie pour être en trois quarts hauteur lorsque la caméra se rapproche d'un coin de l'écran. Dommage que certains décors soient complètement ratés, car d'autres sont tout simplement superbes. Les combattants peuvent utiliser quelques coups spéciaux, mais ils se battent surtout à coups de Combos. Les mouvements sont étonnamment réalistes. La jouabilité se rapproche sensiblement de celle de Tekken. On peut effectuer des Furies, des projections et même des sortes d'esquives : un peu comme dans Dynasty Warrior, on fait pivoter l'adversaire autour de son combattant pour se retrouver dans son dos. Il existe un mode Theater où l'on incarne le héros du jeu, les combats étant entrecoupés de dessins animés. On peut, bien sûr jouer, à deux. Ce qui est toujours plus sympa.

Le dernier boss est un dur à cuire.

Les projections sont au rendez-vous.

Une Furie particulièrement efficace : cinq boules de feu à la suite.

Le traditionnel Dragon Punch.



- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : BANPRESTO
- Editeur : BANPRESTO
- Prix : E
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- BASTON

PRESENTATION 91%
Plusieurs bons DA mettent de l'ambiance dans le jeu.

GRAPHISMES 85%
Les décors sont très inégaux. Les combattants sont pas mal.

ANIMATION 93%
Très rapide, les Combos sont un délice.

MUSIQUE 83%
Très classique, rien de fantastique.

BRUITAGES 88%
Une bonne ambiance sonore.

DUREE DE VIE 91%
En mode Theater, on joue longtemps, mais à deux c'est mieux.

JOUABILITE 90%
Prise en main rapide. La maîtrise des combattants est plus longue.

INTERET 85%
Ce bon petit jeu de baston, à la sauce Tekken, vous fera passer d'agréables moments.

AVIS OUI, MAIS...

Critical Blow m'a très agréablement surpris, vu la longue carrière de "serial dauber" de l'éditeur Banpresto, spécialisé dans le SD Gundam. Cette fois-ci, la rapidité de l'animation, le réalisme des coups et des mouvements en font un titre très agréable à jouer. L'ambiance n'est pas en reste, grâce aux bruitages et aux scènes cinématiques. Le gros reproche tient au manque de finition de certains décors et de quelques personnages. Mais, au final, on se retrouve avec un bon petit jeu, jouable et rapide.

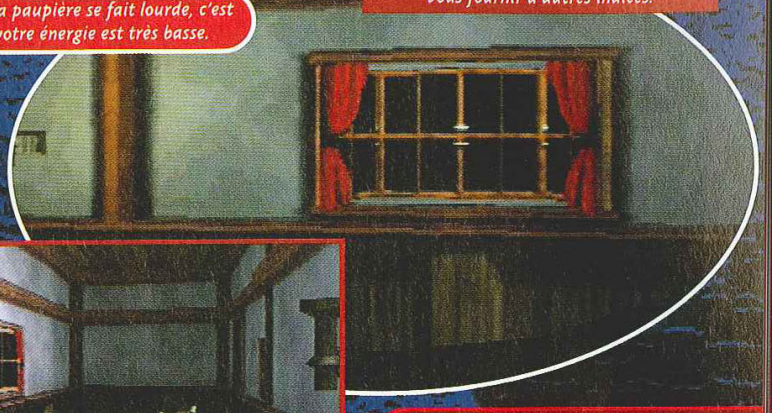
PANDA

THE NOTE

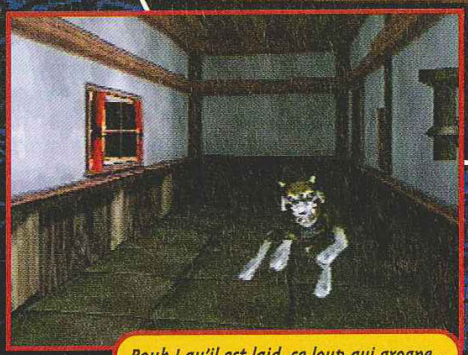
Cette femme vous donnera rendez-vous le lendemain matin pour vous fournir d'autres indices.

Des enfants ont disparu dans une grande maison hantée. Vous vous rendez donc sur les lieux pour arracher les moutards des griffes du Mal..

Votre rôle est de sauver des gosses en péril, et qui sont peut-être enfermés dans une maison hantée. Tiens, tiens, ça ne vous rappellerait pas Resident Evil, par hasard ? Ne vous emballez pas, la ressemblance s'arrête là.
The Note se présente sous la forme d'un Doom-like/RPG. Vous devrez donc vous promener dans la maison maudite et récupérer les divers objets qui s'y trouvent pour sauver les enfants.
Les commandes sont assez compliquées dans leur genre : vous aurez le choix entre ouvrir, fermer, vérifier, pousser, tirer, tourner et effacer. Par exemple, devant une commode, il faudra choisir "vérifier" pour trouver des objets, et devant une porte "ouvrir". Les boutons L et R servent pour ces actions, et pour utiliser les objets. Il faut juste les configurer correctement. Quant aux boutons normaux, c'est pour regarder vers le haut, le bas, aller latéralement vers la gauche ou la droite. Contrairement à Resident Evil, vous pourrez sortir de la maison quand vous le voulez, pour sauvegarder, dormir ou faire des courses. Le cycle des jours et des nuits est très important, à cause des monstres qui rôdent. Pour le régler, les horloges et les temps de sommeil seront très utiles.
Ensuite, l'écran s'apparente à l'œil du héros. Souvent, des battements de paupière surviennent pour le rappeler. L'énergie est mesurée à partir de l'ouverture des yeux. Plus la vision est fermée, plus vous êtes mal en point.
Au début, vous êtes sans armes. Toutes les petites bêtes environnantes peuvent vous tuer, sans que vous puissiez les écraser. Allez donc chercher le fusil, et surtout, le plein en munitions chez le marchand.

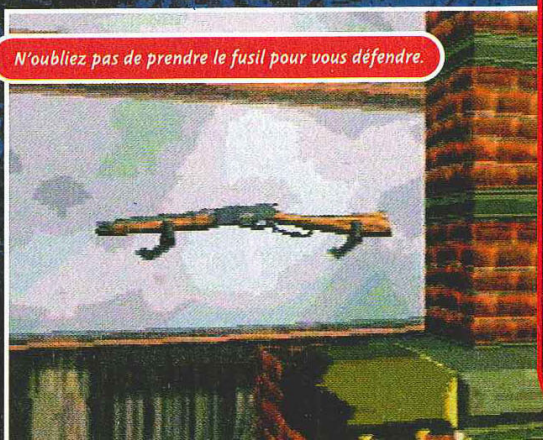


Quand la paupière se fait lourde, c'est que votre énergie est très basse.



Bouh ! qu'il est laid, ce loup qui grogne...

Pour allumer le feu dans la cheminée, il faut prendre le bois avant, et craquer une allumette.



N'oubliez pas de prendre le fusil pour vous défendre.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur : NK SYSTEMS
- Editeur : SUNSOFT
- Prix : D
- 1 JOUEUR
- DOOM-LIKE/AVENTURE

PRESENTATION 84%
Un défilé, sur une voix off, du staff et de quelques persos.

GRAPHISMES 70%
Moches. Des persos grossiers et des pixels très sombres partout.

ANIMATION 70%
Très très lente en Doom-like. Sauvegardes interminables.

MUSIQUE 85%
Un des rares points positifs.

BRUITAGES 85%
Peu nombreux, mais ils tiennent la route.

DUREE DE VIE 80%
Le jeu a l'air long, mais qui voudra le continuer ?

JOUABILITE 87%
Tout en français, mais les commandes obscures gâchent tout.

INTERET 65%
Un jeu rasoir au possible. C'est lent, l'action est rare, et la réalisation est pourrie.

AVIS NON !

Quelle daube ! Heureusement que le staff est dans l'intro, sinon, personne n'aurait vu les noms des développeurs. Parce que, pour finir ce jeu, il faut être masochiste ou avoir du temps à perdre. Cela dit, il n'y a pas de quoi être fier d'avoir collaboré à ce titre. C'est lent, c'est mal fait et, surtout, c'est rasoir. Les parties Doom-like ne sont pas précises : our tuer une pauvre chauve-souris, il faut souvent vider son chargeur. Gênant, quand les munitions sont limitées...

GIA

PRO

FESTIVAL DE DUUUNKS !

S'il y a une chose que l'on ne reprochera pas à NBA Pro 98, ce sont ses dunks. Les personnages se déhanchent parfaitement, et seul manque à l'appel l'enthousiasme du commentateur. Comme à l'accoutumée, chaque joueur a son dunk fétiche.

Un ralenti s'actionnera tout seul en fonction de la qualité de votre mouvement.

Il suffira d'être dans un endroit précis de la raquette pour déclencher le dunk.

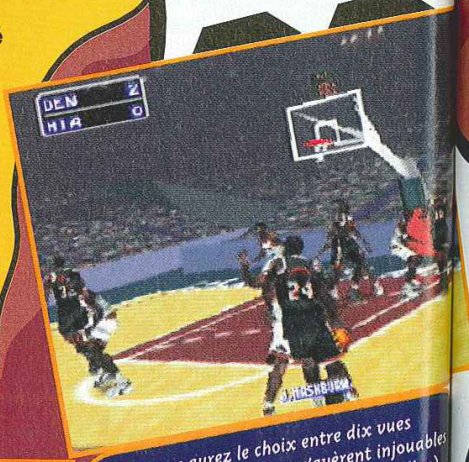
Logiquement, en actionnant le Turbo, vous aurez plus de chances de réaliser des mouvements dévastateurs.

Pour son passage sur la N64, NBA Pro 98 (testé sur Playstation dans notre dernier numéro) a été très épuré. Beaucoup de choses manquent à l'appel, et on ne vous cachera pas que le jeu en souffre.

Commençons par ce qui est resté de la version Playstation, qui avait bien du mal à soutenir la comparaison avec NBA Live 98 : un mode Exhibition, un autre qui vous permet de faire une saison ou des play-off, et un All Star Game. On trouve également une option qui permet d'échanger ou de revendre des joueurs. Toutes les équipes de la NBA sont représentées, et vous reconnaîtrez sans sourciller certains des plus grands noms du basket (la digit des visages est, soit dit en passant, d'une incroyable laideur)... Voici en gros ce que vous trouverez de commun entre les deux versions de cette suite de NBA in the Zone. Sur le terrain, on reste dans le domaine du raisonnable pour quelques fonctions, puisque vous dirigerez vos joueurs avec la croix analogique et réaliserez la majorité des actions (tirer, passer, dribbler, accélérer et mettre le turbo) grâce aux boutons de côté et de flanc. On se dit que ce n'est pas si mal d'avoir deux types d'accélération, mais on reste sur les fesses de devoir stopper un personnage pour utiliser le joueur le plus près du ballon lorsqu'on se retrouve en défense. Tout le rythme du jeu s'en ressent... A lui seul, ce détail gâche une jouabilité qui n'était pas si mal au pad analogique. A l'usage de ceux qui en veulent toujours plus, apprenez que le jeu est clairement orienté arcade puisque vous ne trouverez aucune stratégie, mais vous pourrez activer ou désactiver les fautes dans le menu des options et rendre ainsi le jeu plus ou moins réaliste.

Les commentaires ainsi que les cris du public sont plutôt rares.

Il sera possible de jouer



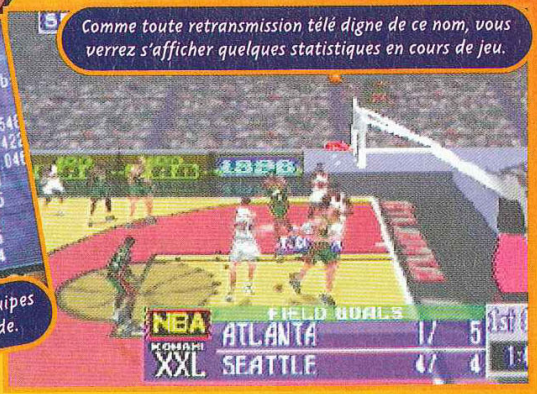
Vous aurez le choix entre dix vues différentes (seules deux s'avèrent injouables dont celle-ci qui suit le porteur du ballon)...

AVIS OUH QUE NON !

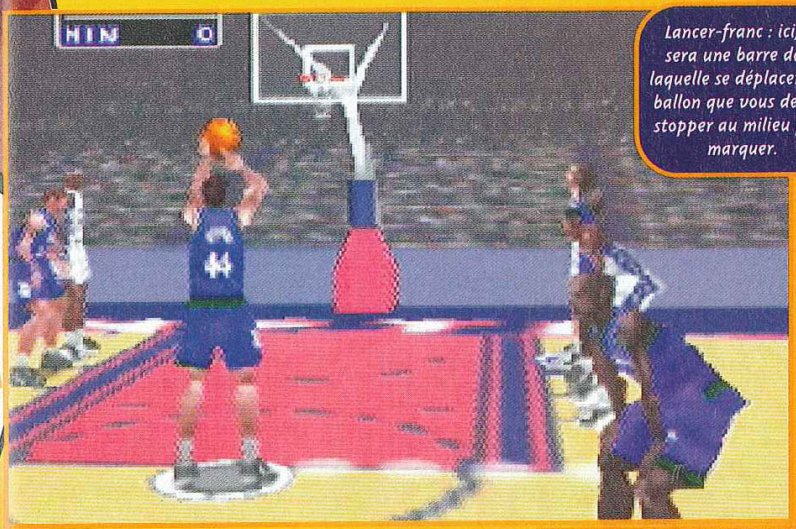
Quel intérêt trouver à un jeu lent, moche, et à la jouabilité mal pensée ? J'en arrive à me demander comment Konami a pu oser sortir un tel rejeton. En plus de graphismes flous (c'est facile ensuite de dire que le jeu n'est pas pixélisé...) et d'une vitesse d'animation déplorable (sauf lors des courses, trop rares du fait du problème qui suit), figurez-vous que vos joueurs doivent être à l'arrêt pour que vous puissiez les diriger ! De plus, toutes les stratégies de la version PS sont passées à la trappe. Ce jeu est un "air-ball", un dunk de kéké !

0 98

Les statistiques des joueurs et des équipes sont de la partie, comme d'habitude.



Comme toute retransmission télé digne de ce nom, vous verrez s'afficher quelquesstatistiques en cours de jeu.



Lancer-franc : ici, ce sera une barre dans laquelle se déplacera un ballon que vous devrez stopper au milieu pour marquer.

Le ralenti que vous actionnerez vous-même s'avère plutôt complet.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : KONAMI
- Editeur : KONAMI
- Disponibilité : FÉVRIER
- Prix : E

- BASKET-BALL
- 1-4 JOUEURS
- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 82%

Un peu mieux qu'à l'accoutumée, mais les portraits des joueurs sont minables.

GRAPHISMES 72%

Tout flous et baveux avec un subtil brouillard sur les spectateurs.

ANIMATION 78%

Les mouvements valent le coup d'œil mais la vitesse de jeu laisse à désirer.

MUSIQUE 88%

Le seul point valable du jeu. Des rythmes de rap bien sentis qui collent bien.

BRUITAGES 80%

On n'y fait pas particulièrement attention, preuve qu'ils sont moyens.

DUREE DE VIE 50%

Vous n'allez pas tarder à jeter votre pad de rage...

JOUABILITE 69%

Au pad analogique, c'est agréable, mais il faut être à l'arrêt pour changer de perso.

INTERET 69%

Un nouveau jeu de basket qui, comme tous les autres sur ce support, ne présente aucun intérêt. Même le premier Total NBA (PS) est meilleur !

AVIS NON, MAIS...

Ouh la... Je ne suis pas un grand fan de basket, et ce n'est pas ce NBA Pro 98 qui va me convertir. Car il a bien peu d'atouts. Certes dans le genre arcade, le jeu peut passer, mais diable ! les graphismes ne sont ni faits ni à faire, la vitesse de jeu est à "se tirer une balle" et les options sont aussi rares que les cheveux sur mon crâne.

Bref, retournez donc à NBA Hang Time, ou achetez ISS 64 ! Konami déçoit considérablement et c'est d'autant plus dommage que l'on sait qu'il peut mieux faire...

NIIICO

STEEL REIGN

Steel Reign est une simulation de tank qui n'est pas sans rappeler le fabuleux BattleZone d'Atari, premier jeu en 3D des années 80. Action, combats à deux simultanément et lutte pour la survie, tels sont les ingrédients de ce jeu.

AVIS OUI, MAIS...

Les simulations de tank ne sont pas ce qu'il y a de plus courant sur Playstation. Steel Reign est d'ailleurs l'une des seules ! Si la réalisation technique du jeu est dans l'ensemble très correcte, il n'en est pas de même pour les graphismes et les détails des décors : ils sont d'une part pixelisés et d'autre part très cubiques. Mais, passées les premières missions, on ne pense plus à ces petits défauts et on se prend au jeu. La difficulté est dans l'ensemble élevée, les niveaux nombreux et variés, et le mode 2 joueurs en simultané est très appréciable.

NIIICO

En cette période de guerre civile, seuls les combattants les plus audacieux survivent à l'enfer quotidien : bombardements intensifs, destruction massive de bâtiments militaires et civils, dîner avec le Panda, discussion chanmaille avec Switch... Dans ce chaos digne du service niiiconographique de Consoles+, vous allez effectuer les missions que votre quartier général vous indiquera en temps et en heure. Après avoir choisi votre tank, en route sur les sentiers de la gloire ! Il s'agit généralement de détruire des objectifs indiqués sur une carte (disponible à tout instant) : radars, bâtiments de transmissions, arsenal ennemi... Bien évidemment, les territoires dans lesquels vous évoluez sont truffés d'ennemis et de pièges, comme des champs de mines, par exemple. Votre armement en début de partie est très pauvre, mais des icônes disposées un peu partout dans les niveaux gonfleront votre puissance de feu et répareront les dégâts infligés par les ennemis. Les graphismes sont bien évidemment en 3D temps réel, et différentes textures recouvrent les éléments du décor : arbres, sol, bâtiments et tank ennemis. Un mode 2 joueurs en simultané sur le même écran est également disponible sous forme de Deathmatch : est déclaré vainqueur celui qui met la râclée à l'autre. A cette occasion, dix véhicules sont mis à votre disposition et huit terrains de jeux sont proposés : ville, monde volcanique, prairies ou encore solitudes glacées. Cette option rallonge considérablement la durée de vie qui était déjà importante, vue la difficulté des niveaux. Rompez soldat !

Le mode 2 joueurs est bien réalisé et ne manque pas d'action. Seul reproche, on ne joue que sur un quart d'écran !

Dans chaque niveau, il y a différents objectifs à détruire. Ici un radar ennemi. Notez aussi l'hélicoptère qui explose.

La variété des décors est très satisfaisante. Quand les militaires descendent en ville, ils se font remarquer !

Les explosions donnent l'occasion de découvrir des effets spéciaux bien réalisés.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : CHANTEMAN
- Editeur : SCEE
- Prix : D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- SIMULATION DE TANK/SHOOT

PRESENTATION 85%
Une brève intro. De belles scènes cinématiques plein écran.

GRAPHISMES 84%
Décors variés, tanks bien réalisés, mais pixélisés et cubiques.

ANIMATION 88%
Les véhicules bougent bien, mais les animations sont saccadées.

MUSIQUE 89%
Nul doute qu'elle vous tiendra éveillé !

BRUITAGES 83%
Répétitifs. On s'attend à mieux pour une simulation de tank.

DUREE DE VIE 89%
Le jeu n'est pas facile, et le mode 2 joueurs est bien réalisé.

JOUABILITE 90%
Prise en main rapide. Compatible avec le joystick analogique.

INTERET 88%

Steel Reign est une bonne simulation. L'action et la difficulté sont au rendez-vous

SCORE MANIA

DES PRIX EN NEUF ET EN OCCASION TOUJOURS A LA BAISSE !

Le défi en soi !

Revendez - Echangez - Achetez

vos jeux vidéo et consoles 16 - 32 - 64 bits et CD-ROM PC

S[T] GERMAIN EN LAYE
42, rue de Paris
78100 S[T] GERMAIN EN LAYE
(RER A)
✆ : 01 30 61 47 47
Mardi au samedi de 10h à 19h
Dimanche de 10h30 à 13h

BOULOGNE
221, Bd Jean Jaurès
92100 BOULOGNE
Métro Marcel Sembat
✆ : 01 41 41 92 92
Lundi de 14h à 19h
Mardi au samedi de 10h à 19h

ITALIE 2
La Tête dans les Nuages
75013 Paris
Métro Place d'Italie
✆ : 01 53 80 3000
ouvert 7 jours/7
de 11h à 19h

BREST
75, rue Jean Jaures
29200 BREST
✆ : 02 98 800 633
Lundi au vendredi 10h-12h 14h-19h30
Samedi Non Stop de 10h à 19h30

***CREEZ VOTRE MAGASIN**

NINTENDO 64

Prix des jeux neufs à partir de 369 Frs

CONSOLE NEUVE : **999 Frs**
OCCASION : **790 Frs**

Prix des jeux neufs de 149 Frs à 349 Frs MAXIMUM!

PSX

CONSOLE NEUVE : **990 Frs**
OCCASION : **790 Frs**

DIDDY KONG RACING

Enfin le digne successeur de Mario Kart. Trois types de véhicules différents. + des boss de fin de niveau. De 1 à 4 joueurs. Compatible Rumble Pack.

NAGANO

Konami nous gratifie enfin de ce premier jeu de sport d'hiver sur Nintendo 64. Jouable et très fluide, c'est l'occasion rêver de faire des compétitions entre amis.

Nombreux jeux d'occaz N64 : nous téléphoner. PSX : à partir de 59 Frs !

COOLBORDERS II

Cette nouvelle mouture est encore meilleure que la précédente. Un jeu de glisse très fun pour de nombreuses heures de plaisir. 2 joueurs en simultanés.

VERSAILLES

Découvrez les intrigues à la cour du roi Soleil. Un jeu d'aventure splendide qui vous permettra de visiter le célèbre château.

TOP GEAR RALLY

Avec 9 bolides, découvrez un jeu de Rally très réaliste à travers 5 parcours éprouvants.1 à 2 joueurs. Compatible Rumble Pak pour plus de sensations.

GOLDEN EYE

Le nectar du DOOM LIKE sur N64. De 1 à 4 joueurs. Compatible Rumble Pack pour plus de sensations. Un must à posséder !

GAGNEZ 60 Frs de Bonus pour la revente de vos jeux.

*(voir condition en magasin)

THEME HOSPITAL

Le fameux simulation PC enfin sur votre Playstation. Soyez entrepreneur et gérez au mieux votre hôpital. Un challenge difficile pour des maladies très "spéciales".

SNOW RACER 98

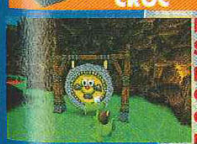
Un jeu de Snow Board et de ski qui associe aussi bien compétitions et plaisirs que fluidité et jouabilité. Un jeu qui va combler tous les amoureux de la glisse sous toutes ses formes.

SATURN

Prix des jeux d'occaz à partir de 59 Frs

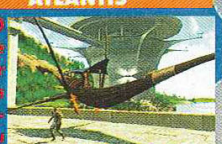
OCCASION : **590 Frs**

CROC



Enfin la Saturn possède ce jeu d'aventure/Action tout en 3D qui n'est pas sans rappeler MARIO 64. D'une grande jouabilité, ce jeu plaira aussi bien

ATLANTIS



C R Y O est de retour avec ce nouveau jeu d'aventure de toute beauté. Un challenge intéressant pour ceux qui aiment se secouer les

Cartes MAGIC et PORTAL en vente à Boulogne

***- Vous avez le défi en vous!**
- Vous êtes ambitieux!
- Vous rêvez de créer votre propre entreprise tout en restant indépendant!
Alors, nous pouvons faire ensemble des projets.
Rejoignez le groupe SCORE MANIA en téléphonant au 01.46.66.25.50

Prix sous réserve typographique - Certains prix peuvent varier selon le magasin.

Création Graphique : antimalpha

SIDE BY SIDE SPECIAL

On avait eu droit à Need For Speed 2, Porsche Challenge et Test Drive 4 pour nous faire rêver de belles caisses. Voilà que les Japonais s'y mettent à leur tour, mais seulement avec des voitures japonaises de fière allure. Au moins, elles sont plus accessibles...

Marre des Chevrolet, des Porsche ou des Ferrari ? Allez voir du côté des bolides de Side By Side Special. Entre la Toyota Supra, la Savanna RX7 et la Honda NSX, vous aurez de quoi vous rincer l'œil. Certes, ils coûtent moins cher qu'une Cobra, mais ces coupés ont tout de même une classe d'enfer. Vous pourrez aussi conduire des voitures moins prestigieuses, comme la Honda Civic (plutôt petite), la Toyota Trueno (plutôt laide) ou la Subaru Legacy Touring (plutôt familiale). Chaque véhicule a des spécificités très prononcées. Et en fonction du tracé et de l'environnement de la course, le choix de la voiture est primordial. Au début, vous vous essaierez aux dix courses disponibles. Elles portent en général le nom d'une saison ou d'un mois de l'année. Très zen... La première course ressemble beaucoup à celles des Ridge Racer, mais les autres contiennent des passages de rallye, avec dérapages et crashes de voitures à la clé. A part l'asphalte, vos pneus goûteront aussi à la neige, à la boue, aux fleurs de cerisier et aux routes de montagne, de nuit comme de jour. Conduire dans la gadoue au volant d'une Toyota Celica, c'est un peu farfelu et salissant, mais quel bonheur de déraper dans la bouillasse ! L'animation est rapide, et les voitures répondent parfaitement. Malheureusement, les bugs d'affichage gâchent un peu le plaisir. Parfois, on a l'impression que l'image saute et saccade, mais cela reste très court. Ensuite, dans certains circuits, on voit nettement les défauts du Mapping de la route. Et comme, il n'y a pas de mode 2 joueurs, ce titre bien accrocheur rate de peu le Méga-Hit.

Dans les passages de rallye, vous devrez déraper pour finir en bonne place.

Les autres concurrents ne se gêneront pas pour vous rentrer dedans et vous ralentir.

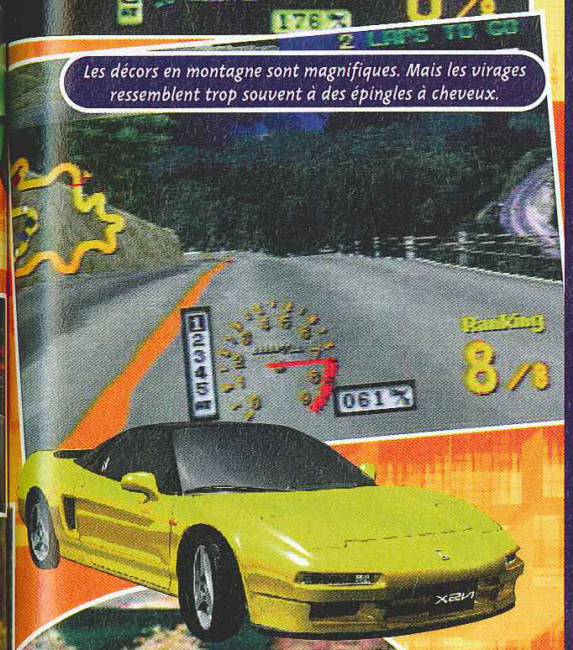
AVIS OUI !

Malgré son nom de jeu de foot, Side By Side Special parvient à des sommets insoupçonnés. J'adore les coupés japonais, et, avec ce jeu, j'ai été servie. L'animation est très rapide, et, surtout, les dérapages exigent une finesse de conduite particulière, tout en conservant un aspect arcade. Le nombre de courses différentes est hallucinant, et, surtout, chacune est bien singulière et typée. Pour l'instant, Taito se fait la main, mais guettez bien son prochain jeu de caisses, il risque de faire très très mal.

GIA

Dans la neige, sans les pneus cloutés, c'est la galère, et les dérapages doivent être

La nuit n'empêchera pas les escapades sur les routes.



Les décors en montagne sont magnifiques. Mais les virages ressemblent trop souvent à des épingles à cheveux.

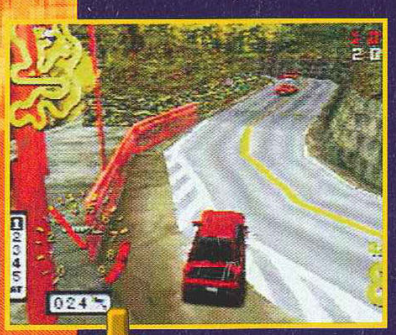
Dans cette course printanière, les fleurs de cerisier tapissent la route sans gêner la conduite.

LES VUES

Contrairement à Ridge Racer, les trois vues de Side By Side Special sont jouables. La plus instinctive reste néanmoins la vue interne, derrière le pare-brise. Les données sur la course occupent beaucoup de place, mais elles sont affichées judicieusement afin de ne pas gêner la conduite.

Derrière le pare-brise. Vous aurez droit au rétro et à une ribambelle de données sur la course.

Derrière la voiture. Vous admirerez vos dérapages de l'extérieur.



Au-dessus du véhicule. Vous aurez du recul. Néanmoins, cette vue est bizarre.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : TAITO
- Editeur : TAITO
- Disponibilité : OUI
- Prix : E

- COURSE DE VOITURES
- 1 JOUEUR
- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 4
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 89%

De belles scènes cinématiques avec des voitures qui défilent en musique.

GRAPHISMES 88%

Des décors très variés, et chaque course a son cachet. Du beau boulot.

ANIMATION 85%

Très rapide, mais quelques défauts d'affichage parasitent le jeu.

MUSIQUE 90%

Du rock très japonais, avec des riffs bien bridés. Ça met tout de suite dans le stress.

BRUITAGES 89%

Dérapages et crashes de voitures, tout ce qu'il y a de plus classique.

DUREE DE VIE 90%

Un modèle. Dix courses disponibles dès le départ, et des véhicules très différents.

JOUABILITE 90%

Pompée sur Ridge Racer, mais les dérapages sont bien plus fins.

INTERET 89%

Voici un jeu de course speed, sympa et varié, qui loupe de peu le Méga-Hit, à cause de quelques bugs et de l'absence d'un mode 2 joueurs.

AVIS OUI !

Side By Side... Tôle contre tôle... Etre le plus rapide... J'ai toujours été amateur de simulation automobile. Taito, célèbre pour ces nombreuses œuvres dans le genre, nous a parfois déçus. Mais, ici, la maniabilité est bonne, les graphismes colorés, l'animation semble sans faille, bref j'aime. Le challenge est épicé comme un chili con carne, les concurents sans pitié, les courses endiablées. Courir sur les différents parcours à toutes les saisons de l'année est très distrayant. Voilà, un bon jeu comme on les aime...

SWITCH

Aero G

On peut vraiment suivre sa route au-dessus du sol. On peut même gagner de la vitesse.

LES VUES

Les trois vues d'Aero Gauge sont jouables. Bien choisir sa vue est primordial, car le tracé de certains circuits n'est pas toujours terrestre. Les courses peuvent se dérouler très haut au-dessus du bitume.

Pour se donner le mal de mer, rien de tel que la vue interne.

La vue lointaine permet de bien anticiper les bifurcations.

La vue normale est idéale pour débuter.

La Nintendo 64 se met à la course futuriste style WipEout. Après Extreme G, voici Aero Gauge, un clone du très attendu F-Zero X.

ASCII nous a réservé une très bonne surprise avec Aero Gauge, une course futuriste à la sauce F-Zero. Avec six véhicules au choix (dont un pad Nintendo 64 !), et seulement quatre circuits au départ, Aero Gauge propose trois modes de courses différents : le mode Time Attack normal, le mode One Match, qui permet de choisir sa course, et le mode Grand Prix qui vous oblige à terminer les courses dans une certaine position pour pouvoir continuer. Les décors sont assez variés, depuis une balade sur l'eau aux néons de Hongkong, en passant par des tunnels aériens. Par contre, il n'y a pas d'armes, dommage… Le mode Normal (appelé "Limited") est assez lent. Mais, en choisissant les modes Limited Cut ou High Tension dans les options, la vitesse décoiffe. En contrepartie, les concurrents deviennent plus coriaces. Les circuits s'explorent aussi en hauteur, contrairement à WipEout ou Extreme G. On peut vraiment aller vers le haut ou vers le bas pour tout voir. Ce qui donne une certaine richesse aux courses. Dans l'ensemble, Aero Gauge est assez bien réalisé, mais pour une N64, il n'impressionne pas vraiment. Ensuite, on remarque que le brouillard est souvent présent et que le clipping se fait insistant. Si vous avez aimé Extreme G, et que vous n'en pouvez plus d'attendre F-Zero X, Aero Gauge vous satisfera.

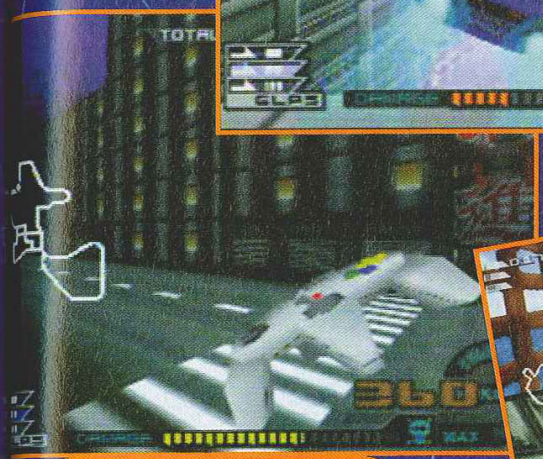
Dans les tunnels, vous pouvez tourner à 360°.

AVIS OUI, MAIS…

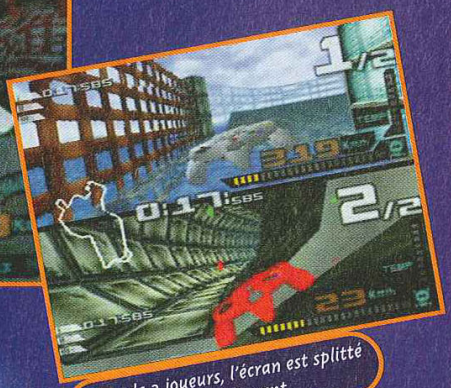
Pour un jeu N64 conçu par un autre éditeur que Nintendo, Aero Gauge sort du lot. Il est vraiment rapide, surtout très fun, et j'avoue que piloter un pad m'a fait un drôle d'effet. Cela dit, heureusement qu'il sort avant F-Zero X, car sa réalisation n'aurait pas fait le poids, avec son clipping trop important. La difficulté est un peu élevée, mais on s'y fait. De plus, j'aurais préféré plus de courses et plus d'engins et surtout qu'il y ait des armes. Quoi qu'il en soit, il vous aidera à patienter en attendant F-Zero X, qui sera cent fois meilleur.

GIA

Fidèle à sa réputation, la N64 nous conduit en plein brouillard.



Non, vous ne rêvez pas, c'est bien un pad Nintendo 64 qui vous sert de véhicule.



En mode 2 joueurs, l'écran est splitté horizontalement.

Aerogauge

Pour atteindre une vitesse vertigineuse, activez le mode High Tension dans le menu des options.

AVIS OUI, MAIS...

Aerogauge se présente comme un mélange entre Air Race et F-Zéro, un genre original donc et qu'on ne trouve pas encore sur Nintendo 64. Seulement, voilà... au vu des "prouesses" techniques du jeu, on se dit qu'il fera pitié quand F-Zero va arriver. Franchement, je n'ai pas acheté une 64 bits pour me retrouver face à des jeux techniquement largement moins bien que ce qui tourne sur Saturn ou Playstation.

Ce qui ne veut pas dire que le jeu n'est pas intéressant, il est même sympa, mais on attend mieux.

PANDA

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : LOCOMOTIVE
- Éditeur : ASCII
- Disponibilité : OUI
- Prix : E

- COURSE FUTURISTE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues :INFINIS
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 85%

Les véhicules sont présentés un à un, plus quelques scènes du jeu en guise de démo.

GRAPHISMES 85%

Décevants pour une N64, et certains décors psychédéliques font mal aux yeux.

ANIMATION 90%

En mode High Tension, la vitesse est décoiffante. Beaucoup de clipping.

MUSIQUE 50%

Répétitive et de mauvais goût, elle tape sur les nerfs. Berk !

BRUITAGES 85%

Rien de spécial. Les chocs et les bruits d'accélération sont normaux.

DUREE DE VIE 83%

Finissez les quatre courses du début, vous en aurez d'autres, mais ce n'est pas facile.

JOUABILITE 90%

La prise en main est facile et rapide. Seul le dérapage est plus délicat.

INTERET 85%

Malgré une réalisation à la hauteur, l'absence d'armes se fait sentir et les décors clippent dans le brouillard. Cela dit, Aero Gauge est très fun.

La Furie de Fatal Furie...

On peut casser les deux extrémités des décors.

FATAL FURY Real Bout SPECIAL

méga hit méga hit méga hit

Les conversions de titres Neo Geo sur Saturn continuent à un rythme soutenu. En attendant l'éventuelle Neo Geo 64, regardons ce que ce grand classique a dans le ventre.

Sous son titre à rallonges, Fatal Fury Real Bout Special cache la sixième mouture de ce jeu. Il vous faudra la cartouche SNK pour le faire fonctionner. Vous retrouverez un bon melting-pot des personnages ayant peuplé la série des Fatal Furie, certains que l'on n'avait pas revus depuis longtemps et d'autres qui sont devenus des légendes comme les frères Bogard ou Mai... Chaque combattant possède une pléthore de coups spéciaux et deux Furies. Les projections, les Combos... et toutes les techniques classiques d'un bon jeu de baston en 2D sont bien évidemment au rendez-vous.

On peut faire exploser les extrémités de certains décors pour éjecter son adversaire de l'aire de combat. L'animation est rapide et permet d'enchaîner un grand nombre de Combos, du moins si vous êtes assez habile. Les digitalisations vocales accompagnent les coups et les musiques soutiennent bien l'action. Comme vous le voyez, ce Real Bout Special ne brille pas par son originalté et ne se démarque pas des masses de l'épisode précédent.
Mais c'est quand même un must !

Un coup classique mais toujours efficace.

Un coup très difficile à esquiver.

AVIS OUI !

SNK est passé maître dans le domaine de la baston en 2D et seul Capcom est encore capable de rivaliser. Cet épisode de Fatal Fury recycle plusieurs éléments de ses prédécesseurs avec d'anciens persos remis au goût du jour... Comme d'habitude, c'est beau, ça bouge très vite, c'est maniable... Sans être "la" référence, ce jeu est très bon. Les amateurs seront ravis, les autres lui préféreront sans doute X-men vs Street Fighter.

PANDA

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : -

- Développeur : SNK
- Editeur : SNK
- Prix : E
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- BASTON

PRESENTATION	Avec les jeux SNK faut pas s'attendre à grand-chose.	80%
GRAPHISMES	Les graphismes en 2D sont superbes.	90%
ANIMATION	L'animation est fluide et rapide...	91%
MUSIQUE	Des thèmes qui sont devenus des classiques.	84%
BRUITAGES	Très bien échantillonnés.	89%
DUREE DE VIE	A deux, vous y jouerez des heures et des heures.	90%
JOUABILITE	La maniabilité est parfaite, comme d'habitude chez SNK.	95%

INTERET 90%

FFBS est un grand classique que les amateurs sauront apprécier à sa juste valeur.

POWER GAMES

3615 POWER GAMES
NOUVEAU

DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS

Tél : 01 43 79 12 22

Fax : 01 43 79 11 05

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TÉLEPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU 01 43 79 12 22

VENEZ DECOUVRIR EN AVANT PREMIERE TOUTES VOS DERNIERES NOUVEAUTES EN DEMONSTRATION PERMANENTE

SATURN

NOUVEAU

499 F

CONSOLE OCCAZ AVEC 1 MANETTE. GARANTIE 3 MOIS.

NEUF SATURN

WINTER HEAT

AZEL RPG

JEUX VERSION FRANCAISE

DUKE NUKEM 3D	349 F
RESIDENT EVIL VF	349 F
DRAGON FORCE	349 F
ENEMY ZERO	349 F
JURASSIC PARK 2	349 F
QUAKE	349 F
FORMULA KART	349 F
SEGA TOURING CAR	349 F
SONIC R	349 F
WARCRAFT 2	349 F
SLEEPE SLOPE SLIDERS	349 F
WORLDWIDE SOCCER 98	349 F

JEUX VERSION IMPORT

CHAOS SEED	399 F
REAL BOUT SPECIAL	399 F / 499 F
SEGA TOURING CAR	399 F
GRANDIA EDITION SPECIAL	499 F
MACROSS	399 F
BURNING RANGERS	399 F
AZEL : PANZER DRAGON RPG	399 F
J LEAGUE KONAMI	399 F
WINTER HEAT	399 F
WONDER 3	399 F
DEAD OR ALIVE	399 F
SHINING FORCE 3	349 F
PRINCESS CROWN	399 F
STREET FIGHTER US X MEN	499 F
VANDAL HEARTS	349 F

SATURN occasion SATURN

JEUX VERSION EURO.

FIFA 96	99 F
ROBOTICA	99 F
CYBERSPEEDWAY	99 F
SEGA RALLY	99 F
WORLDWIDE SOCCER 97	99 F
MYST	149 F
MYSTARIA	149 F
SHINING WISDOM	149 F
EURO 96	149 F
JACK IS BACK	149 F
VIRTUA FIGHTER 2 VF	149 F
TUNNEL B1	149 F
TOMB RAIDER	149 F
THEME PARK	149 F
GUARDIAN HEORES	149 F
STREET RACER	149 F
DARKSTALKER	149 F
ALIEN TRILOGY	149 F
FIGHTING VIPERS	149 F
X MEN	149 F
DAYTONA USA 2	149 F
DARK SAVIOR	149 F
MANX TT	149 F
EXHUMED	149 F
COMMAND CONQUER	199 F
NHL 97	199 F
NBA LIVE 97	199 F
FIFA SOCCER 97	199 F
ALBERT ODYSSEY US	299 F

PLAYSTATION

NOUVEAU

1090 F*

+ 2 MANETTES + MEMORY CARD

*offre soumise a condition particuliere. voiren magasin.

NEUF PLAYTATION

RESIDENT EVIL

NAGANO VF

TENCHU JAP

JEUX VERSION IMPORT

TENCHU	499 F
GRAN TOURISSMO	499 F
DUAL SHOCK CONTROLLER	349 F
RESIDENT EVIL 2 US	449 F
TALES OF DESTINY	499 F
STREET FIGHTER VS XMEN	499 F
XENOGEARS RPG	549 F

JEUX VERSION FRANCAISE

ALERTE ROUGE	299 F
AIR COMBAT 2	299 F
AUTO DESTRUCT	349 F
BUSHIDO BLADE	349 F
ABE ODYSSEY	349 F
BLOODY ROAR BEAST	349 F
COOLBOARDERS 2	349 F
COLONY WARS	349 F
CRASH BANDICOOT 2	299 F
DREAMS	349 F
FIFA SOCCER 98	349 F
FINAL FANTASY 7 VF	349 F
HERCULE	299 F
MOTO RACER	349 F
FIGHTING FORCE	329 F
FORMULA ONE 97	349 F
CHEVALIERS DE BAPHOMET 2	299 F
DRAGON BALL Z FINAL BOUT	299 F
G POLICE	349 F
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	349 F
NIGHTMARE CREATURES	299 F
STREET FIGHTER EX PLUS	299 F
TENNIS ARENA	349 F
PITFALL 3D	349 F
POWER SOCCER 2	299 F
RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT	299 F
SHADOW MASTER	349 F
SOUL BLADE	349 F
SNOW RACER 98	349 F
TOMB RAIDER 2	329 F
TOURING CAR CHAMPIONCHIP	349 F
TIME CRISIS + GUN	499 F
THEME HOSPITAL	349 F
VERSAILLES	349 F
V RALLY	349 F

PLAYSTATION occasion PLAYSTATION

SHOWAVE ASSAULT	99 F
DESTRUCTION DERBY	99 F
TOTAL ECLYPSE	99 F
GOAL STORM	99 F
KILLEAK THE BLOOD	99 F
RIDGE RACER	99 F
BLAM MACHINE HEAD	99 F
NBA JAM TE	99 F
MAGIC CARPET	99 F
FIFA SOCCER 96	99 F
TUNNEL B1	99 F
TOTAL NBA 96	99 F
STARBLADE ALPHA	99 F
SPEEDSTER	99 F
ADIDAS POWER SOCCER	99 F
TOSCHINDEN ARENA	99 F
OLYMPIC SOCCER	99 F
SLAM AND JAM 96	99 F
FORMULA 1	99 F
PITBALL	99 F
DEFCON 5	99 F
JACK IS BACK	129 F
LOADED	129 F
THUNDER HAWK 2	129 F
WING COMMANDER 3	129 F
FADE TO BLACK	149 F
THE D	149 F
DISCWORLD	149 F
BURNING ROAD	149 F
TIME COMMANDO	149 F
FIFA SOCCER 97	149 F
NEED FOR SPEED	149 F
RIDGE REVOLUTION	149 F
HARDCORE 4X4	149 F
TOBAL N° 1	149 F
ALIEN TRILOGY	149 F
RAYMAN	149 F
EXTREME GAMES	149 F
RELOADED	149 F
TRACK AND FIELD	149 F
AGILE WARRIOR	149 F
STREET RACER	149 F
DISRUPTOR	199 F
DIE HARD TRILOGY	199 F
DESTRUCTION DERBY 2	199 F
PORSCHE CHALLENGE	149 F
KING'S FIELD	199 F
EPIDEMIC	199 F
LEGACY OF KAIN	199 F
INDEPENDANCE DAY	199 F
NBA LIVE 97	199 F
NEED FOR SPEED 2	199 F
WING COMMANDER 4	199 F
RESIDENT EVIL	199 F
RAGE RACER	199 F
TOMB RAIDER	199 F
TOTAL NBA 97	149 F
ONSIDE	199 F
CRASH BANDICOOT	199 F
PANDEMONIUM	199 F
SUIKODEN	199 F
VANDAL HEARTS	249 F
ISS PRO	249 F
JONAH LOMU RUGBY	249 F
MICROMACHINE V3	249 F
V RALLY	249 F
RAPID RACER	249 F
FINAL FANTASY 7	299 F

NINTENDO 64

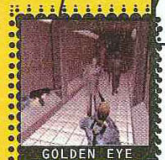
NOUVEAU

999 F

CONSOLE N64 AVEC 1 MANETTE

JEUX EURO. ACCESSOIRES

NAGANO


GOLDEN EYE

JEUX VERSION FRANCAISE

MARIO 64 VF	349 F
MARIO KART 64 VF	349 F
PILOTWINGS 64 VF	349 F
TUROK VF	449 F
STAR WARS	449 F
KILLER INSTINCT 64 VF	449 F
INT.SUPERSTAR SOCCER 64 VF	449 F
FIFA SOCCER 98 VF	499 F
WAYNE RACER 64 VF	349 F
MORTAL KOMBAT TRILOGY	449 F
DUKE NUQUEM 64	449 F
EXTREME G	449 F
WAYNE GRETZKY HOCKEY	449 F
LAMBROGHINI 64	449 F
NBA HANG TIME	449 F
EYLAT WARS+ VIBREUR	399 F
DOOM 64 VF	449 F
HEXEN 64 VF	449 F
GOLDEN EYE	399 F
WARGODS	449 F
BOMBERMAN	349 F
MISCHIEFS MAKERS	TEL.
DIDY KONG RACING	349 F
BLASTCORPS	349 F
DUKE NUQUEM 64	469 F
JEUX OCCAZ A PARTIR DE 299 F	TEL.

ACCESSOIRES N64

PACK VIBREUR	99 F
MEMOIRE 1 MEGA	129 F
MEMOIRE 256 K	69 F
JOYPAD OFFICIEL COULEUR	199 F
VIBREUR + MEMOIRE INTEGRE	149 F

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES

31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....

ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....

Rédaction

SUPER FOOTBALL CHAMP

Ça y est ! On connaît enfin tous les qualifiés pour la Coupe du monde 98. Les jeux de foot se suivent, donc, et ne se ressemblent pas toujours. Cette fois-ci, c'est Taito qui s'y colle.

Super Football Champ est un jeu de foot en 3D, dont la caméra effectue elle-même les zooms et les changements d'angle. L'animation est beaucoup trop lente, ce qui rend la maniabilité du jeu très aléatoire. Dignes de équipes italiennes les plus caricaturales, les joueurs peuvent pratiquer l'antijeu ; d'ailleurs, la console ne s'en prive pas. Un tel manque d'esprit sportif est très désagréable... Evidemment, l'arbitre est du genre laxiste, si bien qu'on peut carrément projeter au sol l'adversaire ou le tacler méchamment. Les joueurs peuvent shooter, centrer, faire des passes, des têtes... Bref, tout ce qu'il y a de plus normal. Ils peuvent aussi faire des une-deux. Ou encore lancer un attaquant en envoyant le ballon dans un espace vide, ce qui permet de passer une ligne de défense et de se retrouver devant le gardien, sans avoir eu besoin de dribbler. Les menus d'options sont assez clairs et très complets. On peut jouer jusqu'à quatre simultanément, ce qui est tout de suite plus sympa.

Honte au Panda ! Il est mené 2-0 par les Belges

AVIS NON !

Dans un jeu de foot, l'animation est un élément primordial, et là c'est clair, elle est beaucoup trop lente. Une tortue sur le dos va plus vite que les joueurs, même quand ils courent ! L'autre problème, c'est que ce jeu est vieux, je l'avais déjà testé en 96... A l'époque, il était plutôt sympa, mais les quelques innovations qu'il apportait sont passées de mode ou sont devenues classiques. Dans notre monde des jeux vidéo, le temps passe très très vite. Bref, évitez ce jeu qui a mal vieilli.

PANDA

Le gardien a effectué un mauvais plongeon.

Le penalty est toujours une épreuve difficile.

- **Version : OFFICIELLE**
- **Dialogues : -**
- **Textes : -**

- **Développeur : TAITO**
- **Editeur : MINDSCAPE**
- **Prix : E**
- **1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT**
- **FOOTBALL**

PRESENTATION 85%
Une intro en images de synthèse assez sympa.

GRAPHISMES 80%
La 3D n'est pas très fine, c'est même moche.

ANIMATION 60%
Beaucoup trop lente !

MUSIQUE 80%
Dans la grande tradition des jeux de foot... Bof, bof.

BRUITAGES 82%
Très moyens.

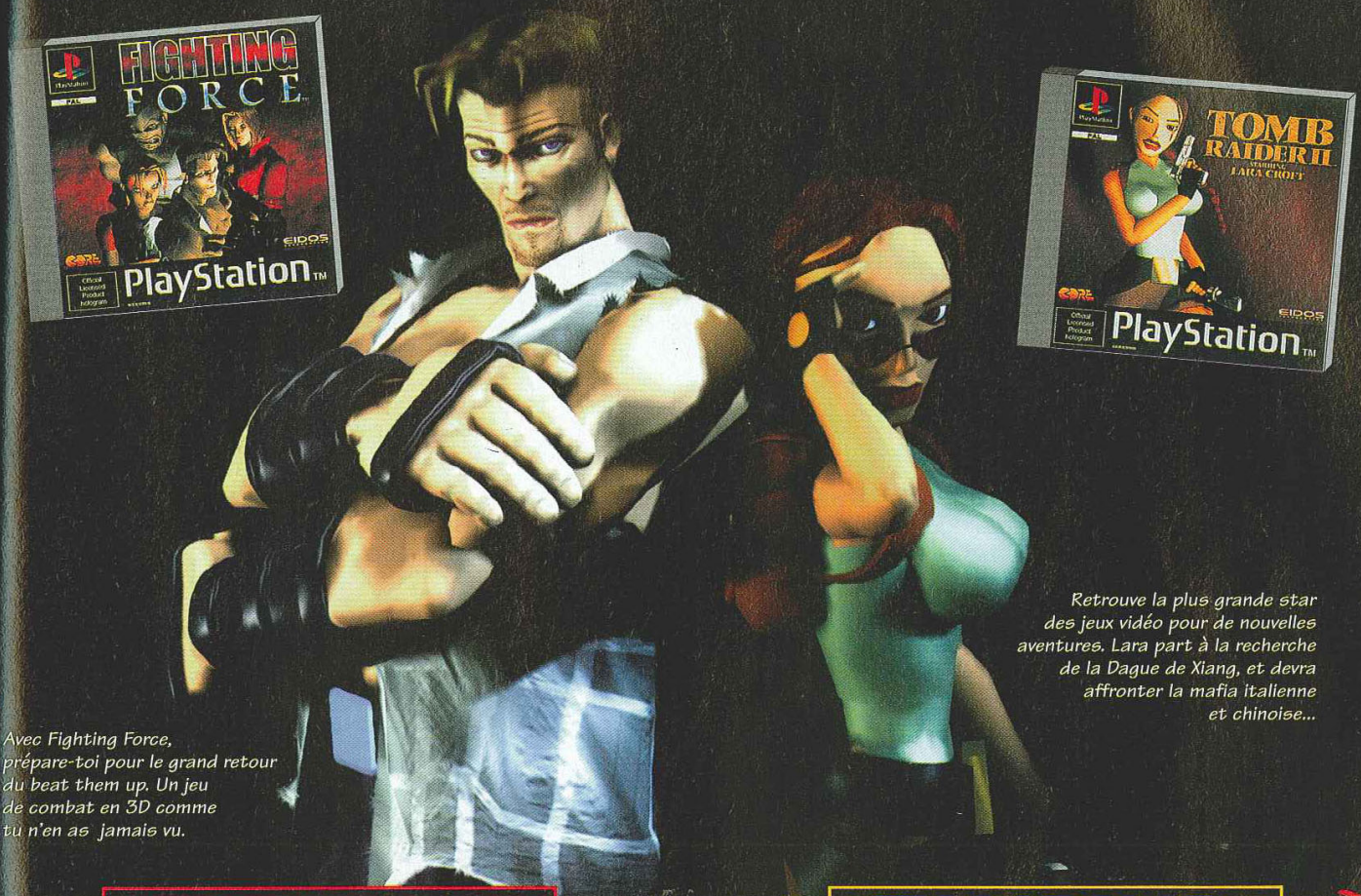
DUREE DE VIE 83%
Le jeu est amusant à deux.

JOUABILITE 84%
La lenteur de l'animation nuit à la jouabilité, et c'est dommage.

INTERET 75%
Ce jeu a mal vieilli. A éviter, quand on voit l'avalanche de titres de foot qui sortent...

CONSOLES + Abonne-toi et choisis ton jeu !

1 an (11 nos) + 1 jeu au choix = 399 F seulement au lieu de ~~732~~ F



Avec Fighting Force, prépare-toi pour le grand retour du beat them up. Un jeu de combat en 3D comme tu n'en as jamais vu.

Retrouve la plus grande star des jeux vidéo pour de nouvelles aventures. Lara part à la recherche de la Dague de Xiang, et devra affronter la mafia italienne et chinoise...

OFFRE FIGHTING FORCE

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (11 numéros)
au tarif de **399 F** au lieu de ~~732~~ F soit **333 F d'économie.**
Je recevrai le jeu **Fighting Force** pour PlayStation
(dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

72 FF

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

OFFRE TOMB RAIDER II

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (11 numéros)
au tarif de **399 F** au lieu de ~~732~~ F soit **333 F d'économie.**
Je recevrai le jeu **Tomb Raider II** pour PlayStation
(dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

C+ 73 A

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Offre valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

SHINING FORCE III

Après Shining the Holy Ark, issu de la saga des "Shining" qui a fait les belles heures de la Megadrive, voici enfin Shining Force 3 ! Préparez-vous à rester scotché au pad, car, inutile de faire durer le suspense, ce jeu est grandiose !

Shining Force 3 est un wargame-RPG que ceux qui possèdent une Megadrive doivent bien connaître. Pour les autres, pensez à Mystaria ou Vandal Heart, et vous aurez une bonne idée du genre de ce jeu. Il y a une alternance de phases RPG dans les villages et de phases wargame. Mais contrairement aux anciens épisodes, la partie RPG n'est pas bâclée et vous devrez résoudre nombre d'énigmes. Certaines étant même assez vicieuses. Vous devrez acheter des potions et des armes, mais aussi ressusciter vos compagnons malchanceux. Tout au long du chemin, vous ferez des rencontres et de nombreux personnages viendront se joindre à votre groupe. Ce qui frappe tout de suite dans cette aventure, c'est la qualité de l'univers entièrement modélisé en 3D. Il y a trois zooms différents, et n'importe quel angle de l'écran de jeu peut effectuer une rotation. Le tout sans bug d'affichage... Bref, c'est hyper impressionnant. Ce jeu regorge de bonnes idées : tout d'abord l'équipement le plus cher n'est pas toujours le meilleur, vos persos changent de classes et il y a parfois dans une bataille l'entrée d'un passage débouchant sur un autre donjon. Il se peut ainsi que vous soyez contraint de lutter parallèlement sur deux fronts différents ! Les combats sont rapides et bien faits (en 3D eux aussi).
Les magies en impressionneront sûrement plus d'un. Vous aurez du reste reconnu au passage les icônes de Shining the Holy Ark, les deux jeux faisant partie de la même saga.

PETIT CONSEIL

Un bon conseil pour les combats : prévoyez une potion de soin minimum par personnage au cas où les prêtres de votre groupe se feraient descendre ou ne seraient pas à portée pour intervenir.

De temps en temps, on peut contrer.

Un boss bien bourrin, mais pas si dur à battre.

Certaines magies sont très impressionnantes.

Une nouvelle recrue va rejoindre votre groupe.

Les icônes sont assez parlantes.

AVIS OUI !

Jamais 3D n'a été si fine sur un jeu de ce genre ! La réalisation technique est à tomber par terre. On trouve tout ce qu'il faut pour faire un bon jeu : un monde heroïc-fantasy très sympa avec toutes sortes de créatures, quelques énigmes corsées, des batailles sanglantes. En plus, l'ergonomie est très bien pensée et le système d'icônes idéal pour se retrouver. Bref un grand titre auquel il faut absolument jouer, sauf si le japonais vous rebute, ce qui serait dommage...

PANDA

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SEGA
- Editeur : SEGA
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- WARGAME-RPG
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

Ce n'est pas le bal des vampires, mais les zombies sont de sortie.

Les icônes sont assez parlantes.

Les centaures sont d'excellents guerriers.

PRESENTATION 93%

Une très bonne intro en images de synthèse, et qui décoiffe !

GRAPHISMES 95%

Une 3D irréprochable, des graphismes superbes... Bref, le must.

ANIMATION -%

Ce n'est pas un critère déterminant, mais elle est rapide lors des rotations 3D.

MUSIQUE 89%

Très agréable.

BRUITAGES 87%

Une bonne ambiance sonore, avec quelques digits vocales sympas.

DUREE DE VIE 93%

Vous allez prendre du bon temps !

JOUABILITE 90%

Le système d'icônes est vraiment très sympa et agréable.

INTERET 92%

Shining Force 3 s'impose comme "le" wargame-RPG de la Saturn avec une réalisation à tomber par terre et une ambiance excellente.

AVIS OUI !

Enfin, il est arrivé ! Depuis Shining the Holy Ark, on n'avait pas grand-chose à se mettre sous la dent en matière de RPG sur Saturn. L'attente a été bien récompensée. Graphiquement, Shining Force 3 tue. Et surtout, tous les menus sont sous forme d'icônes, ce qui facilite la compréhension des commandes. Même si, au niveau du principe de jeu, il s'éloigne de ses prédécesseurs, on se laisse facilement emporter par la magie des héros. Mais attention ! les développeurs nous ont concocté un début très difficile et bien tordu.

GIA

Other Life Azure Dreams

méga hit

Konami s'attaque en force au marché du RPG 32 bits. En attendant la suite de Genso Suikoden, Twin Bee RPG et Vandalhearts 2, Other Life Azure Dreams vous fera passer de bons moments !

Other Life Azure Dreams fait partie d'un genre particulier, les RPG-Donjons. Vous resterez la plupart du temps dans d'immenses donjons remplis de monstres, pièges et trésors. Vous jouez le rôle d'un jeune habitant d'une ville spéciale : Monsbier. Celle-ci est construite à côté d'une énorme tour magique, remplie de démons et autres créatures maléfiques. Votre père, chasseur de trésors de renom, a disparu dans la tour dont on suppose qu'il a atteint le dernier étage. Après avoir fêté ses 15 ans, notre héros décide à son tour d'explorer la mystérieuse tour... La particularité du jeu tient aux rapports que vous allez devoir entretenir avec les créatures du donjon. Grâce à un collier magique, vous allez pouvoir en faire des compagnons d'aventure ! Les déplacements s'effectuent en temps réel, mais dès qu'un adversaire arrivera dans votre zone, vous passerez en mode Tour par tour, dans lequel vos démons familiers combattront à vos côtés. Vous pourrez aussi utiliser les objets magiques que vous possédez. Mais attention, visez bien afin de ne pas toucher vos alliés ! Le jeu est entièrement en 3D et permet la rotation et le zoom du décor à 360°. Le système de sauvegarde est quant à lui très spécial, puisque votre dernière sauvegarde est automatiquement effacée si vous perdez ! Utilisez alors deux cartes mémoire afin de ne pas tout recommencer à zéro...

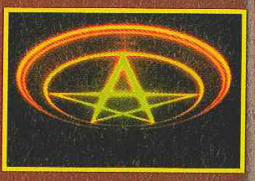
Plus vous progressez, et plus vous vous entourez de démons familiers !

Votre but premier est de monter les niveaux de plus en plus rapidement.

Utilisez votre plan et le changement de vue en 3D pour éviter certaines attaques et trouver les objets disséminés ici et là...

OLAD est le premier jeu sur Playstation à proposer la rotation 3D à 360 degrés d'un décor donné (sur Saturn, on a le fabuleux Grandia) !

Certains démons bien fourbes vous attaquent par-derrière, heureusement votre fidèle Kyurn est là pour vous protéger !



- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : KONAMI
- Editeur : KONAMI
- Prix : E
- 1 JOUEUR
- RPG-DONJONS

PRESENTATION	Deux introductions de bonne facture...	80%
GRAPHISMES	Originaux, mais le manque de mémoire vidéo se fait sentir...	85%
ANIMATION	Le jeu est constamment fluide. Du bon boulot.	90%
MUSIQUE	Elle contribue pour beaucoup à l'atmosphère du jeu.	82%
BRUITAGES	Variés et réussis. De bonnes digits vocales.	82%
DUREE DE VIE	La difficulté garantit de longues nuits blanches.	93%
JOUABILITE	Pas de problème majeur.	92%

INTERET 92%

Konami fait ses débuts dans le RPG-Donjons et c'est plutôt réussi. On en redemande...

AVIS OUI !

C'est indéniablement un RPG très spécial que nous livre ici Konami. Digne descendant des vieux titres Super Famicom de Chunsoft et d'Enix, tels que Toreneko no Daiboken ou Furai no Siren, Other Life Azure Dreams est un titre résolument tourné vers l'action et le combat. Le background du jeu est très original, et la réalisation n'est pas en reste. Passionnant, il rebutera néanmoins les joueurs qui ont l'habitude de sauvegarder à tout bout de champ...

SPY

Neorude 2

Le premier Neorude s'était fait remarquer par sa rareté. Ce superbe RPG revient quelques mois seulement après la première mouture, avec quelques petites améliorations.

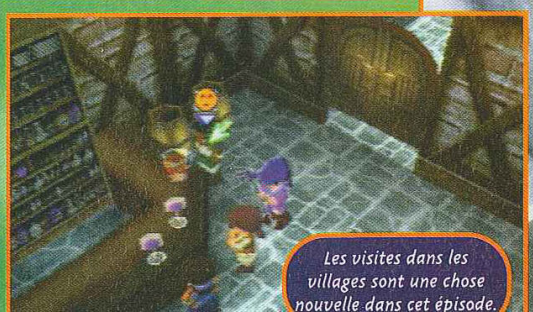
Til, Aria et Rufrain reviennent dans Neorude 2. Le principe de ce RPG magnifique est assez spécial. Pour ceux qui n'auraient pas vu passer le premier épisode, pour cause de distribution au compte-gouttes, résumons : Neorude se joue avec une souris, qui se balade sur l'écran. Il suffit de cliquer sur un endroit pour que les persos s'y dirigent pour fouiller, parler ou ouvrir une porte. Selon ce principe, tout le jeu est en 3D, avec des changements de caméra qui dépendent de la position des persos. Ces positions de caméra ont été nettement améliorées dans ce deuxième épisode. Il n'y a plus de coupes entre les plans, mais des changements d'angles de vue. La 3D est toujours aussi belle et fluide, et les graphismes ont gardé un côté lumineux et clair. Chaque perso a ses propres caractéristiques. Til, le brun, est fort, brutal et bête. Aria, la fille, est la magicienne et le cerveau du groupe. Quant à Rufrain, le blond, il a plutôt des compétences de voleur. Chacun a un comportement vraiment différent. Attention, mal choisir le perso peut donner des points d'expérience négatifs...

Les combats déroutent un peu au début, avec tous les angles de vue, car ils se jouent en temps réel et avec la souris. Chaque perso a quelques actions : attaquer, se protéger, utiliser un item ou une magie, et lancer une attaque spéciale. Enfin, les phases de visite ont été enrichies, avec plusieurs villages et une carte à explorer. Bref, Neorude est toujours aussi captivant. Certes, les différences avec le premier épisode sont minimes, mais notez quand même la courte durée qui sépare les deux volets. Les musiques sont magnifiques, et le tout signé par le développeur de Thunder Force. On ne peut être que ravi d'une telle réussite.

Til, Aria et Rufrain, les trois héros n'ont pas changé d'un poil.

Pour vous déplacer entre les sites, promenez la souris sur la carte.

On voit les monstres, et on peut les éviter !



Les visites dans les villages sont une chose nouvelle dans cet épisode.

AVIS OUI !

Neorude fait partie de mes séries préférées sur Playstation. J'avais déjà craqué pour le premier volet, et je ne pouvais que tomber sous le charme du second. Non, le jeu n'a pas vraiment changé, mais quelle importance puisqu'il est toujours aussi bon ? La 3D est vraiment très bien conçue. En fait, le seul truc qui pourrait rebuter, c'est le maniement à la souris. Il faut avouer qu'il est très spécial, mais assez bien pensé. De plus, les bonnes idées fourmillent dans ce RPG très sympa. C'est dommage qu'il soit aussi difficile de se le procurer...

GIA

méga hit

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : TECHNOSOFT
- Editeur : TECHNOSOFT
- Prix : E
- 1 JOUEUR
- RPG

PRESENTATION 85%
Une jolie intro avec des scènes extraites du jeu.

GRAPHISMES 90%
La 3D est nickel, et les décors très beaux.

ANIMATION 90%
Sans ralentissement. Changements d'angle de vue fluides.

MUSIQUE 94%
Musiques sublimes. Les meilleures dans le genre.

BRUITAGES 90%
Bien faits, assez discrets, mais "saignants" dans les combats.

DUREE DE VIE 85%
Le jeu est assez facile. En sortir demande beaucoup de volonté.

JOUABILITE 85%
Le rêve avec une souris. Avec le pad, il faut s'adapter.

INTERET 90%
Un RPG "clic'n'play" exceptionnel dont l'intérêt reste intact. Maniement un peu ardu.

méga hit

On vous en parlait depuis des mois, et il est enfin là : Gran Turismo, le beau, le magnifique ! Si vous aimez les jeux de course, vous allez être gâté, c'est du tout bon.

GRAN TURISMO

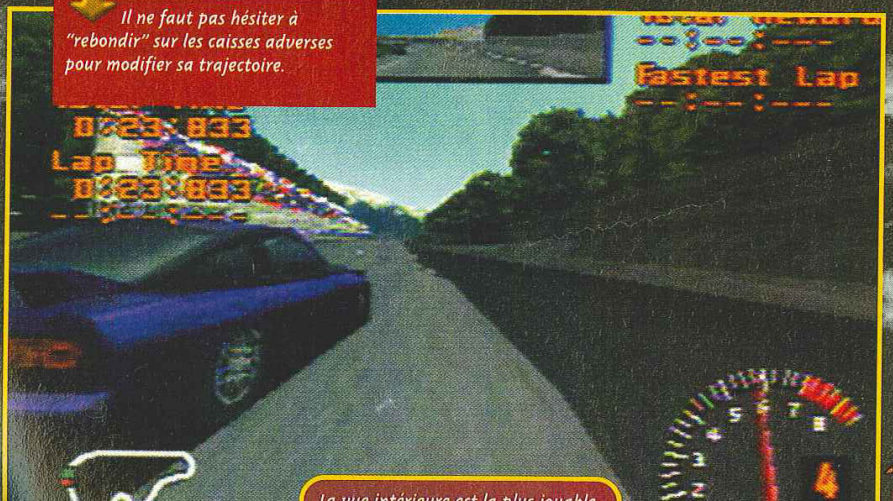
THE REAL DRIVING SIMULATOR

BUMP'N JUMP

Lorsqu'on négocie un tournant en dérapage, et que celui-ci devient incontrôlé, on peut s'appuyer sur une autre voiture pour modifier sa trajectoire. En plus, ça ne raye même pas la peinture !

Il ne faut pas hésiter à "rebondir" sur les caisses adverses pour modifier sa trajectoire.

Gran Turismo vous impressionnera dès le début avec sa scène cinématique d'introduction. Mais une fois que vous aurez terminé une course, et que vous regarderez le Replay, là ce sera le choc de votre vie, tant la qualité graphique est impressionnante. Le jeu est divisé en plusieurs modes : Versus où l'on peut affronter un pote et Time Attack où l'on tente de battre ses records. Puis vient le mode Arcade, où vous accédez aux courses et aux voitures. Vous pouvez régler la difficulté. Jusqu'ici, le jeu est assez complet et on pourrait presque s'arrêter là, mais non ! Il y a aussi un mode Simulation très poussé. Vous enlèverez l'usure des pneus et les dégâts dans le menu d'Options si vous le désirez. Vous avez un million de yens (cinquante mille francs) en poche, il va falloir acheter une voiture d'occase, puis vous inscrire à quelques petites courses, histoire de ramasser de la menue monnaie pour customiser votre voiture. Puis il sera temps de passer votre permis pour vous inscrire au premier Championnat, réservé aux conducteurs du dimanche. De même, à chaque fois que vous changerez de catégorie, vous devrez répéter cette opération. L'éventail de voitures proposées est très impressionnant. Il est possible d'effectuer un grand nombre de réglages : pneus, rapports... mais aussi de "trafiquer" votre bolide en lui rajoutant des options tel qu'un Turbo. Il y a quatre courses de base, plus une très courte. Elles sont très variées, tant sur le plan graphique que sur celui de la conduite. Par exemple, pour la course en ville, qui est assez sinueuse avec des passages très serrés, prendre un bolide ne sert à rien, mieux vaut privilégier la tenue de route et la maniabilité. On rentre très facilement dans le jeu, la conduite vient assez naturellement, même s'il faut un certain temps pour en maîtriser toutes les finesses. Notez qu'on peut y jouer avec le pad analogique et le vibreur.

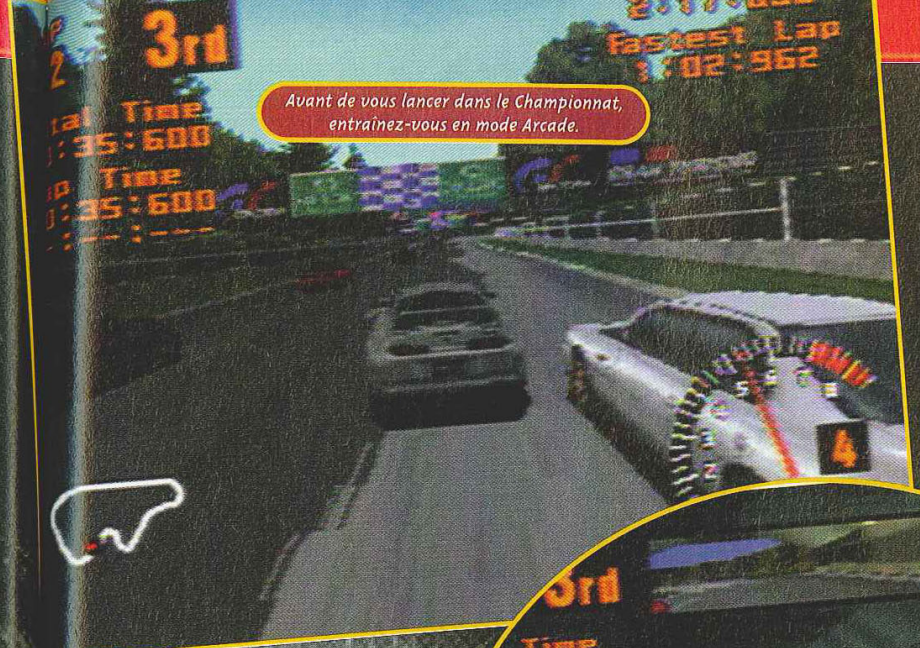


La vue intérieure est la plus jouable.

AVIS OUI !

La claque que m'a mis ce jeu lorsque j'ai admiré le mode Replay est gravissime ! C'est tellement beau qu'on croirait presque qu'il s'agit d'une scène cinématique. La maniabilité est aussi bonne que celle d'un Ridge Racer, et l'animation ne souffre presque d'aucun clipping. Vous l'avez compris, c'est ce qui se fait de mieux dans le genre. Les courses sont variées, le mode Simulation est très long... C'est le jeu qu'il faut posséder quand on aime le genre.

RANDA

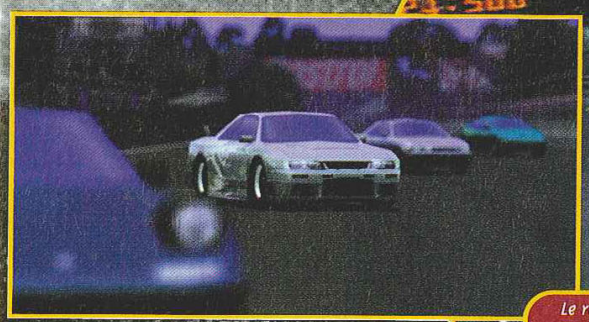


Avant de vous lancer dans le Championnat, entraînez-vous en mode Arcade.

AVIS GRAN !

Le meilleur jeu de course sur Playstation ! C'est peu dire à propos de cet excellent Gran Turismo. Je m'attendais au jeu incontournable et ultime, mais je n'étais pas préparée à une telle réussite. La Playstation crache ses tripes : animation époustouflante et voitures aux formes sensuelles, sans trace de polygones. Le mode Arcade est parfait pour découvrir le jeu, et le mode Simulation innove grâce à une durée de vie très bien conçue. La véritable relève de Ridge Racer est là, et désormais, plus aucun jeu de course n'aura le même goût...

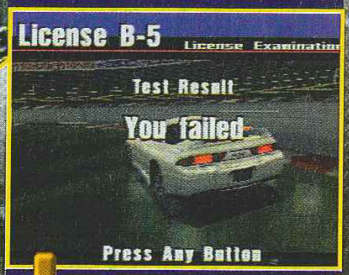
GIA



Le rétroviseur est utile pour empêcher les adversaires de vous dépasser.

LE PERMIS SANS POINTS

Eh oui, il va falloir passer son permis. Pour la première catégorie, c'est assez simple : il suffit de négocier un tournant sans aller brouter l'herbe ni dire bonjour au mur, le tout dans un temps imparti, bien sûr.



Ce n'est pas si facile...

Les virages ne constituent pas les meilleurs endroits pour tenter un dépassement.

Les indications comme la vitesse, le tracé de la piste et le temps ont été placées d'habile manière.

La technique du dérapage est très importante.

GRAN TURISMO

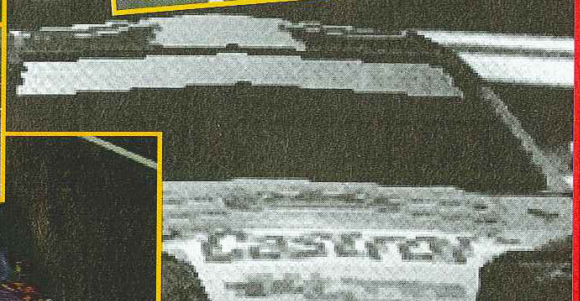
THE REAL DRIVING SIMULATOR

REPLAY

Le Replay est d'une qualité étonnante, les voitures sont modélisées dans une 3D à la fois fine et rapide, on se croirait devant une scène cinématique. Rien que pour ça, Gran Turismo vaut le détour.

Cette voiture possède une mauvaise accélération mais une bonne vitesse de pointe.

Les véhicules sont très détaillés.



- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SONY
- Editeur : SONY
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- COURSE DE VOITURES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 93%

Le dessin animé en images de synthèse est impressionnant.

GRAPHISMES 95%

Les décors sont beaux, et les voitures aussi, ce qui est rare.

ANIMATION 89%

Fluide et très rapide : impeccable.

MUSIQUE 85%

Assez banale.

BRUITAGES 87%

Plutôt réussis.

DUREE DE VIE 97%

Le mode Championnat vous tiendra en haleine très longtemps.

JOUABILITE 95%

C'est nickel-chrome, la prise en main est très rapide.

INTERET 94%

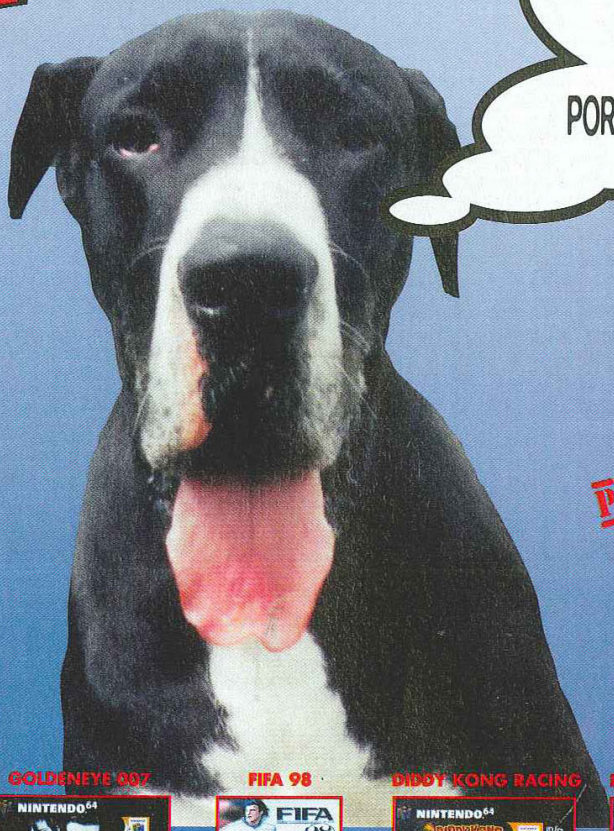
Gran Turismo tient ses promesses, c'est un excellent jeu de voitures que vous ne lâcherez pas de sitôt. Bref, c'est "le" jeu de course du moment.

VIDÉOCAZ GAMES
ACHÈTE, VEND ET ÉCHANGE
TOUS JEUX VIDÉO,

VIDÉOCAZ GAMES
DES PRIX, DES SERVICES,
DES CONSEILS ...

VIDÉOCAZ GAMES
LE MEILLEUR AMI DU JOUEUR

SUPER PRIX



VIDÉOCAZ GAMES
VOUS OFFRE POUR 800F
D'ACHAT UN TÉLÉPHONE
PORTABLE*

ST NAZAIRE
47, av. de la République
Tél. : 02 40 22 70 70

LA ROCHE/YON
9, rue des Halles
Tél. : 02 99 71 23 36

CHATEAUBRIAND
5, rue Aristide Briand
Tél. : 02 40 81 82 21

PONTIVY
9 rue du tribunal
Tél. : 02 97 25 52 72

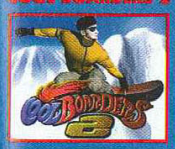
REDON
14, rue Notre Dame
Tél. : 02 99 71 23 36

MORLAIX
6, rue Haute
Tél. : 02 98 62 66 59

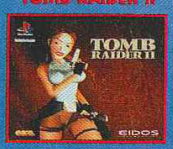
PROCHAIN **AIX EN PROVENCE**
1, rue des Etoiles
(Jas de Bouffan)
Tél. : 02 99 71 23 36

PROCHAIN **SENLIS**
rue du Chatel
Tél. : 02 99 71 23 36

COOL BOARDERS 2



TOMB RAIDER II



GOLDENEYE 007

FIFA 98

DIDDY KONG RACING

FINAL FANTASY VII

* Un téléphone portable d'une valeur de 1300F. Hors abonnement
+ Les frais de mise en service.
+ Les 2 premiers mois d'abonnement.
+ forfait 3H ou 5H.

LES JOUEURS D'ABORD ! LE FUN EN PLUS ...

CYBERNATOR

OUVERTURE PROCHAINE A CAEN

PARIS
76, Bd batignolles 75017
Tél. : 01 42 93 02 93

VPC TOP PRIX
01 42 93 02 93

CYBERNATOR

VOUS AVEZ UN PROJET ?
CONTACTEZ NOUS, NOUS POUVONS VOUS AIDER.

E NON CUMULABLE ET VALABLE JUSQU'AU 04/01/98 DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

KAZE NO KLONEA DOOR TO PHANTOMIL

Kaze no Klonea, Door to Phantomil est un jeu de plates-formes signé Namco ! Cet éditeur n'est pas spécialement réputé pour ce genre de titre, mais il semblerait qu'il soit doué pour tout.

BOBOSS

Les boss sont très méchants, ils ne pensent qu'à vous pourrir la vie. N'hésitez pas à leur rentrer dans le lard. Mais il faudra trouver leur point faible, sinon vous allez vous faire massacrer.

Pas de pitié : dans le dos !

Voici son point faible !

Il faut détruire les gemmes de couleur autour de sa tête.

Dans la lignée de Pandemonium, ce jeu fait partie de la "nouvelle vague" des plates-formes en fausse 3D. Mais le style graphique de Klonea est beaucoup plus mignon. il n'y a qu'à voir le héros, un genre de chat, et les décors qui, en plus d'être beaux, fins et très colorés, sont, comme disent les Japonais, "kawaï". Il y a plein de petites ruses à découvrir. En effet, le héros peut attraper les ennemis, pour ensuite les lancer, ou sauter et rebondir sur eux pour atteindre des plates-formes auparavant inaccessibles. Votre bestiole possède deux petites ailes et s'en sert pour planer un court instant afin de se "poser" sur des plates-formes en mouvement ; ce qui demande de l'adresse. Il faudra aussi trouver des clés, briser des caisses...

Bref, il y a de quoi faire et se creuser la tête, car plus on avance dans le jeu, plus il faudra être précis. Il y a quelques boss qui viendront vous embêter. Heureusement, chacun possède un point faible, parfois difficile à trouver. On peut sauvegarder assez souvent, et les niveaux sont divisés en secteurs, ce qui évite d'avoir à se retaper trop souvent les mêmes endroits. Les niveaux sont variés et chacun apporte sa petite trouvaille. Certains monstres possèdent un bouclier ou une armure qui les rendent plus difficiles à éliminer... Il n'y a alors pas de honte à les attaquer dans le dos !

Une vue aérienne.

Il y a quelques dialogues de temps en temps.

Ce jeu a des airs de Mickey par moments.

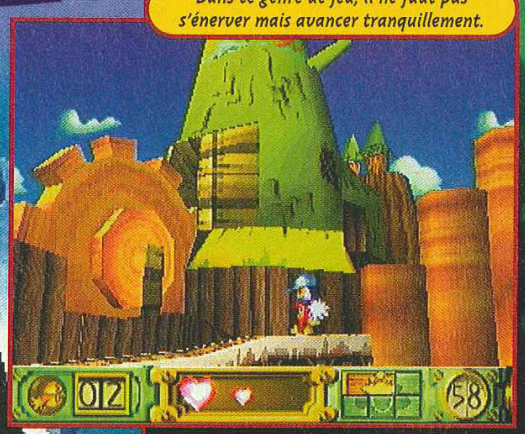
AVIS OUI !

J'avoue n'avoir pas accroché à Pandemonium, alors que d'ordinaire, j'apprécie les plates-formes. Ce titre m'a séduit, tant par sa maniabilité qui est excellente que par son ambiance marrante, aux graphismes enfantins. C'est beau, c'est fluide, les mélodies sont agréables... Bref, ce jeu est très bon. Seule sa durée de vie un peu courte décevra. Les amateurs du genre seront comblés, les autres apprécieront ce jeu qui ne manque pas de charmes !

Ce boss est galère, il faut viser le poisson.

Les effets de transparence sont superbes.

Dans ce genre de jeu, il ne faut pas s'énerver mais avancer tranquillement.



Et maintenant, que faut-il faire ?

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : NAMCO
- Éditeur : NAMCO
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON
- Difficulté : FAIBLE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 94%

Une très belle intro en images de synthèse.

GRAPHISMES 95%

Pandemonium est moche comparé à ce jeu...

ANIMATION 88%

Fluide, juste un poil lente.

MUSIQUE 86%

Des mélodies variées et assez rigolotes.

BRUITAGES 84%

Sympas.

DUREE DE VIE 90%

Le jeu n'est pas super long, mais la difficulté est bien progressive.

JOUABILITE 90%

La maniabilité est impeccable.

INTERET 92%

Un excellent jeu de plates-formes, et Dieu sait qu'ils ne sont pas légion sur Playstation. Dommage qu'il soit un peu trop court.

AVIS OUI !

Door to Phantomile est un bon petit jeu de plates-formes. L'intro est magnifique, les musiques enjôleuses, et de nombreux petits détails nous plongent dans une atmosphère insouciante et colorée. La réalisation technique du soft est des meilleures, et quelques idées originales nous forcent à vouloir pousser le jeu toujours plus loin. La maniabilité n'est pas en reste, et le scénario mouvementé ajoute du charme à ce conte de fées vidéoludique. Mais dommage qu'il soit si court !

SWITCH

BUBBLE SYMPHONY

AVIS OUI !

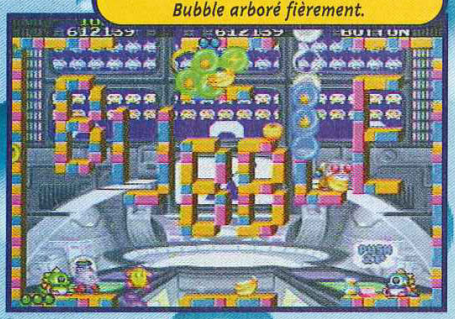
Quelle fraîcheur ! J'avais adoré Bubble Bobble à l'époque, et c'est une joie de retrouver nos petites bestioles bulleuses aux trognes si mimis. Le principe est toujours aussi fun, et les nouveautés distillées avec couleurs et gaieté ont enrichi ce jeu de façon exquise. Même si, techniquement, il reste basique, on ne peut que craquer. Il faudrait un cœur de pierre pour rester de glace. Moi, j'ai adoré ce jeu tout mignon. Pas de 3D, ni de paillettes 32 bits, juste un charme presque désuet, mais irrésistible.

GIA

Bubble Bobble avait déjà fait des ravages à l'ère pré-AHL. Depuis, personne n'a oublié les petits dragons de Taito, et c'est avec grand plaisir qu'on les retrouve sur Saturn.

Bubble Bobble revient en force. Malgré leur présence dans Puzzle Bobble (Bust-a-Move 2), pour lequel ils s'étaient spécialisés dans le lancer de bulles, les petits dragons commençaient à nous manquer. Bubble Symphony fait un retour aux sources, en reprenant le principe indémodable qui avait fait le succès du jeu. Dans chaque tableau, il faut souffler des bulles sur les ennemis pour les emprisonner. Ensuite, il suffit de les éclater afin d'envoyer les monstres dans le décor. C'est tout. Les tableaux deviennent vite surpeuplés de bulles et de monstres qui s'y baladent.
A travers des décors et des tableaux enjolivés, il est désormais possible de choisir son chemin. Ainsi, chaque partie peut être différente des précédentes. Les boss arrivent dans un ordre différent, et cette richesse donne à Bubble Symphony une durée de vie indécente. Pour tuer les boss, en général, il faudra maîtriser d'autres techniques que souffler des bulles, comme éclater des arcs-en-ciel, créer des tourbillons, libérer des trombes d'eau, en fonction des bonus que vous ramassez. L'ultime technique consiste à sauter sur des bulles afin d'aller plus haut, et sans les faire éclater. Enfin, sachez que chaque perso a ses caractéristiques. Par exemple, certains sont plus rapides alors que d'autres ont une cadence de tir plus élevée...
Bref, Bubble Symphony remet au goût du jour un vieux hit qui mérite largement sa popularité. Et elle n'est pas prête de s'envoler !

Ce boss rappelle Space Invaders, avec ses petits aliens dans ses jupes.



Les tableaux sont surprenants, comme ce Bubble arboré fièrement.

Il faut emprisonner les boss dans des bulles puis les éclater.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : VING
- Éditeur : TAITO
- Prix : E
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- BUBBLE BOBBLE

PRESENTATION 85%
De simples écrans, sans dessins animés.

GRAPHISMES 89%
Tout nouveaux, tout mignons. Des tableaux variés et colorés.

ANIMATION 92%
Au top, mais ce n'est pas bien dur pour un jeu de ce genre...

MUSIQUE 90%
Les mélodies accrochent tout de suite.

BRUITAGES 90%
Adorables quand ils sortent des trognes des petits dragons.

DUREE DE VIE 93%
Un nombre de tableaux hallucinant. A deux, il est hilarant.

JOUABILITE 95%
Deux boutons et quelques techniques à apprendre. Simplissime.

INTERET 89%

Même si le principe n'a pas changé, ce Bubble Bobble accroche

ZAP!

Snowboarding Trix

Dans ce numéro, les jeux de neige pullulent, et ce Zap Snowboarding Trix ne sera pas le dernier de la saison...

Après l'excellent Steep Slope Sliders, Zap Snowboarding Trix reprend le flambeau très à la mode du snowboard. Sur le même principe, vous dévalerez les pentes sur les plus belles planches du moment, au rythme d'une musique bien branchée, pour aller le plus vite possible et réaliser les plus belles figures acrobatiques. Zap propose plusieurs modes de jeu, dont le Freestyle (où vous choisissez l'épreuve), le Championship Mode (où vous enchaînez les épreuves une à une jusqu'au classement final) et le Time Competition Mode. En finissant le Championship, vous aurez droit à de nouvelles options et un changement de garde-robe. Au rayon nouveautés, quand vous remporterez des points, vous améliorerez les caractéristiques de votre perso. Mis à part les quatre courses normales et les deux slaloms, plus ou moins dénivelés et serrés, certains circuits ne demandent que des Tricks. C'est le cas du Half-Pipe, maintenant obligatoire dans un jeu de snowboard, et du saut. Les boutons sont basiques. Un pour sauter – attention ! dans Zap, le saut commence dès que vous appuyez sur le bouton, et non quand vous le relâchez (comme dans Coolboarders 2) –, un pour grabber, L et R pour râcler la neige dans les virages. Mais, à partir de ces commandes, il est assez difficile de réaliser des Tricks corrects. Bref, si vous deviez choisir entre ce titre et Steep Slope Sliders sorti quelques mois avant, c'est vite vu. Zap ne tient pas la comparaison. Alors, ne le choisissez que si vous êtes un fan pur et dur.

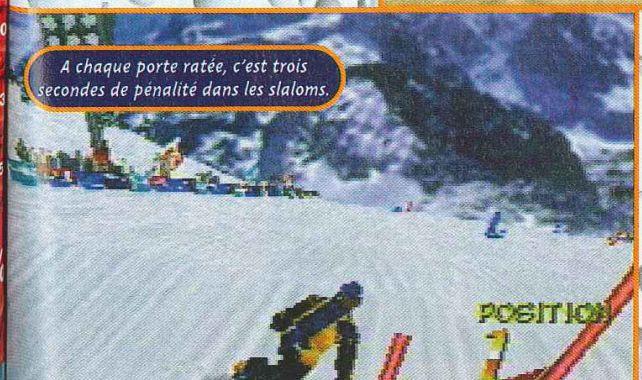
AVIS OUI, MAIS...

Ce mois-ci, je suis servie ! Avec tout ce qui sort sur les sports d'hiver, je me régale. Le gros défaut de Zap, c'est qu'il est sorti après SSS, qui avait placé la barre très haut. A côté, Zap ne fait pas le poids, et c'est dommage, car l'écart ne tient pas à grand-chose : la rapidité, l'animation (surtout aux bords de l'écran), et les Tricks, qui sont trop méchants. A part cela, les circuits sont très nombreux, et ce jeu a gardé un esprit plus réaliste que son rival. Vous ne trouverez pas dans Zap un surfeur d'argent ni un môme champion de glisse, soyons clair.

GIA

Dans le mode Half-Pipe, il faut réaliser cinq Tricks de suite et gagner le plus de points possible.

Méfiez-vous des autres concurrents. Ils ne se géneront pas pour vous rentrer dedans.



A chaque porte ratée, c'est trois secondes de pénalité dans les slaloms.

Dans le mode Saut, vous aurez droit à deux essais pour montrer qui est le plus fort.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : PONY CANYON
- Editeur : TV TOKYO
- Prix : E
- 1 JOUEUR
- SNOWBOARD

PRESENTATION 80%
Pas de débauche de paillettes, juste des Replays. Sobre, efficace.

GRAPHISMES 85%
Effets de neige un peu décevant, mais jolis décors de fond.

ANIMATION 87%
Pas très rapide. Des déformations sur les bords d'écran.

MUSIQUE 90%
Rap et gratte bien sauvages. De la musique de jeunes !!

BRUITAGES 86%
Tout en anglais,. Certaines digits tapent vite sur les nerfs.

DUREE DE VIE 90%
Circuits très nombreux, divers modes Half-Pipe et sauts.

JOUABILITE 84%
Tricks difficiles à réaliser. Mémorisez les commandes.

INTERET 84%

Zap arrive après Steep Slope Sliders, plus fun, mais reste un bon jeu de snowboard pour fans.

HIRYU NO KEN TWIN

Hiryu No Ken n'est pas un nom complètement inconnu, puisque qu'il est déjà sorti sur Playstation il y a quelques mois. Ce coup-ci, c'est la N64 qui accueille ce titre sous forme de compilation.

Sur Playstation, où la concurrence en matière de jeu de baston 3D est rude, Virtual Hiryu No Ken est passé inaperçu à cause d'une réalisation défaillante. Sur N64, le terrain est encore dégagé, et les rares titres du genre qui s'y sont essayés étaient loin d'être des chefs-d'œuvre. Hiryu No Ken Twin se compose de deux jeux et demi. Il y a une partie avec les persos en Super Deformed. Une autre propose des persos aux proportions normales. Et enfin, la "demi-partie" est l'option vraie 3D. Entendez par là qu'on prend en compte les côtés pour esquiver latéralement.
Dans tous les cas, le bouton A sert de coup de pied, le B de poing et le C bas de coup fort. La garde se fait par le bouton L. Pour esquiver sur le côté, c'est soit R soit Z. Ceux qui sont rebutés par le stick analogique pourront utiliser sans problèmes le pad normal. Les Furies changent en fonction du mode choisi. En mode SD, il suffit d'appuyer sur C gauche quand la jauge le permet. Dans les autres modes, il faut connaître le coup précis pour l'exécuter.
Bref, ça ressemble un peu à Virtua Fighter, mais certains combattants peuvent lancer des boules de feu et les enchaînements sont assez mortels.
La grande nouveauté, ce sont les achats d'équipements dans le mode SD. Après la victoire, vous gagnez des sous, et ils servent, pour devenir plus puissant, à acheter des armes ou des protections chez le marchand. Ce qui donne un petit aspect RPG très innovant. Dans l'ensemble, le jeu ne transcende pas la N64, et on est encore loin du jeu de baston ultime. Mace reste le plus beau, Dual Heroes le plus lamentable, et Hiryu No Ken le plus mignon.

Et paf, dans le cul !

Le mode Training est très bien conçu. Une option permet de réaliser les coups de chaque perso un à un.

TROIS FOIS SANS FRAIS

Hiryu No Ken Twin inclut trois variantes du même jeu dans la même cartouche. Une idée sympa, qui vaut le coup d'œil, mais on aurait préféré que le développeur se concentre sur une seule version pour nous sortir un chef-d'œuvre. Mais bon, on ne peut pas tout avoir... Ce sera pour la prochaine fois.

Dans le mode SD, les bonshommes sont ratatinés, dans la grande tradition japonaise.

Les persos retrouvent leur taille normale dans la version 1.5.

Une variante : on inclut les déplacements latéraux pour corser un peu les matchs.

AVIS OUI, MAIS...

Après avoir joué à Dual Heroes, Hiryu No Ken Twin m'a fait une très bonne impression. Mais, redescendons sur Terre. Il est certes meilleur, mais ce n'est pas encore "le" jeu de baston qu'on attendait. Les défauts restent flagrants, surtout dans l'animation, et puis le jeu est trop facile. Les quelques idées qui saupoudrent ce titre sont bien trouvées. Mais avec deux jeux et demi presque pareils, j'ai l'impression qu'on m'a servi du réchauffé et je reste sur ma faim.

Attention aux coups de boule du boss de fin...

Même en modèle réduit, les coups s'enchaînent bien.

Quand un des combattants peut exécuter une Furie, le décor s'assombrit.

En mode SD, les matchs rapportent des sous. Ce qui permet de faire des emplettes à la boutique.

En version SD, les persos gardent les mêmes coups, mais les Furies sont plus faciles à sortir.

AVIS OUI, MAIS...

Les jeux de baston se suivent sur N64 et ne se ressemblent pas, sauf pour ce qui est de leur piètre qualité... Evidemment, je pourrais finasser et vous dire que ce jeu est le meilleur de sa catégorie, car, comme dit l'adage, au royaume des aveugles les borgnes sont rois. Mais ce n'est pas le genre de la maison. Alors, soyons clair : Hiryunoken n'est pas un bon jeu de baston, mais de toute façon, vous n'avez pas le choix c'est ça ou de la m... Donc, si vous êtes en manque de castagne, pourquoi pas ?

PANDA

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : CULTURE BRAIN
- Éditeur : CULTURE BRAIN
- Disponibilité : OUI
- Prix : E

- BASTON
- 1-2 JOUEUR SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : FAIBLE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 85%

On voit les persos un à un, en normal puis en SD. Classique, mais efficace.

GRAPHISMES 84%

Des progrès à faire, mais les décors sont variés. Les persos sont corrects.

ANIMATION 80%

Les actions sont parfois saccadées et, pour une N64, c'est assez étonnant.

MUSIQUE 75%

On l'oublie vite.

BRUITAGES 80%

Coups spéciaux, digites vocales. Rien d'extraordinaire.

DUREE DE VIE 85%

Avec trois jeux en un, ça tient la route. Mais les combats sont trop faciles.

JOUABILITE 86%

Avec, au choix, le pad ou le stick analogique, les commandes répondent bien.

INTERET 83%

Face aux jeux de baston daubiques de la N64, Hiryu No Ken Twin s'en tire bien, grâce à plein d'idées sympas. Mais, Mace The Dark Age reste le meilleur.

Mortal Kombat Mythologie Sub Zero

Sans avoir fait le bonheur des possesseurs de Playstation, Mortal Kombat Mythologie Sub Zero, le titre le plus long de la galaxie, débarque sur N64 ! Sans grand enthousiasme...

AVIS NON !

Je ne me suis jamais passionné pour la série des MK, mais c'est tout de même une bonne idée de l'avoir adapté en beat them all. Par contre, la réalisation laisse sérieusement à désirer, Il n'y a aucune amélioration par rapport à la version Playstation, et la maniabilité est pire. Bref, sans être un fiasco, ce titre se révèle très prise de tête. Seuls les amateurs inconditionnels de MK y trouveront leur compte. Pour les autres : voyageurs, passez votre chemin, la route vers le nirvana est encore longue.

PANDA

MK Mythologie Sub Zero est un mélange de beat them all et de plates-formes. Beat them all, car le "héros", Sub Zero, est un combattant qui possède un bon panel de coups. A noter, car c'est relativement rare, que vous incarnez un méchant ! Au fur et à mesure qu'il remplit ses missions (éliminer des boss), il acquiert de l'expérience. Celle-ci se manifeste sous la forme de coups spéciaux, lesquels lui coûtent des points de mana. Plates-formes, car vous allez en manger un bon paquet... Il y a au moins un passage par niveau qui se révèle difficile à négocier. Deux raisons à cela. La maniabilité est franchement mauvaise : le pad analogique ou la croix de direction, même combat... Beurk ! L'autre problème tient à la 3D : on ne voit pas de façon précise à quel moment sauter... Bref, attendez-vous à perdre plusieurs crédits à certains passages. Sans oublier qu'il y a parfois des éléments à récupérer pour avancer plus loin...

Scorpio, l'ennemi de toujours de Sub Zero.

Un passage très difficile.

...ont assez sombres.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : MIDWAY
- Editeur : G.T.
- Prix : E
- 1 JOUEUR
- BEAT THEM ALL

PRESENTATION	*Rien d'exceptionnel, mais ce n'est qu'une cartouche...*	80%
GRAPHISMES	*Comme sur Playstation, à l'identique...*	70%
ANIMATION	*Tout ce qu'il y a de plus moyen.*	79%
MUSIQUE	*Ce n'est vraiment pas la classe.*	81%
BRUITAGES	*Rien de bien terrible.*	80%
DUREE DE VIE	*Le jeu est difficile et prise de tête...*	85%
JOUABILITE	*La maniabilité est particulièrement mauvaise.*	50%

INTERET 70%

Ce n'est pas avec ce titre que la famille des bons jeux sur N64 s'agrandira !

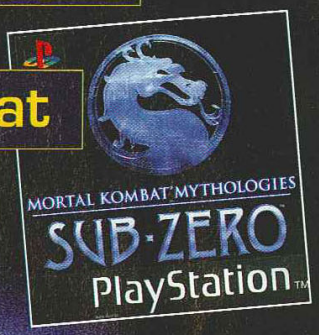
Sortie nationale du film le 4 février

CONCOURS

MORTAL KOMBAT
DESTRUCTION FINALE

1ER AU 5E PRIX

- 1 JEU MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES™ SUR PLAYSTATION
- Le CD de la B.O. du film
- La K7 vidéo Mortal Kombat
- Le tee-shirt Mortal Kombat



6E AU 10E PRIX

- La K7 vidéo Mortal Kombat

11E AU 25E PRIX

- Le CD de la B.O. du film

26E AU 70E PRIX

- Le tee-shirt Mortal Kombat

71E AU 100E PRIX

- Le CD single de la B.O. du film

POUR PARTICIPER
JOUEZ EN DIRECT PAR TELEPHONE AU
08.36.68.11.41*
JUSQU'AU 24 FEVRIER 1998.

EXTRAIT DU REGLEMENT : le concours Mortal Kombat est un jeu gratuit sans obligation d'achat dont la participation se déroule du du 28/01/98 au 24/02/98 minuit. Il est doté de 5 jeux Mortal Kombat sur Playstation, 10 K7 vidéo Mortal Kombat Mythologies, 20 CD de la B.O. du film, 50 tee-shirts Mortal Kombat, 30 CD single de la B.O. du film. Un tirage au sort parmi les joueurs ayant répondu correctement à 7 questions sur les 10 posées déterminera les 100 gagnants. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Caill, 2 rue Duphot, 75001 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Mortal Kombat, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.

"PS" et "Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc

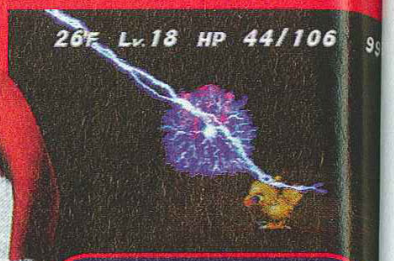
METROPOLITAN FILMEXPORT

CONSOLES+

PlayStation

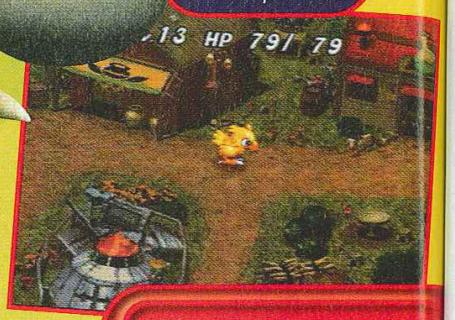
08.36.68 2,23F/mn

Chocobo Mysterious Dungeon



Les sorts ne peuvent être jetés qu'avec des livres. Chaque type de sort jeté donne de l'expérience, qui gonflera la puissance des suivants.

Pour survivre, les retours au village sont indispensables.



Les fans de Final Fantasy vouent un véritable culte à cet animal bizarre, cousin de l'autruche. Après avoir tester les élevages et autres croisements de Chocobo, ils pourront se mettre dans sa peau. Chouette expérience !

Square rentabilise ses investissements en sortant un jeu dont le héros n'est autre que le volatile de Final Fantasy, le célèbre Chocobo. Adieu Cloud et Aerith, le Chocobo vit dorénavant à la ferme. Mais, cette ferme recèle un donjon souterrain, et curieux comme est cet animal, il le visitera de fond en comble, au risque de sa vie. A la manière de Diable, le principe du jeu est presque trop simple. Vous descendez un à un tous les étages du donjon. En cas de mort prématurée, vous revenez à la case départ, en laissant tous vos attributs, sauf ceux dont vous étiez équipés au départ, et rebelote. Certains objets vous facilitent la tâche, comme les cartes téléport, les potions de soin, des équipements, etc. Au cours du jeu, des livres et des pierres vous permettent de jeter des sorts. Plus vous en lancez, plus votre puissance augmente. Chose peu courante, des objets maudits peuvent aussi être ramassés. Si vous vous les accaparez sans identification préalable, ils ne pourront s'enlever qu'en actionnant un bouton précis dans le donjon. En ce qui concerne les combats, le principe des barres de temps de FF VII a été conservé, mais simplifié. D'abord, quand un monstre s'approche, une jauge apparait des deux côtés, et se remplit. La puissance des coups donnés dépend de cette barre (un peu comme dans Secret of Mana). Dans le village, à côté des marchands classiques, se trouve la consigne où vous déposerez des objets, les fichiers des monstres et, surtout, la machine à faire fusionner les objets — vous lui en confiez deux, elle en sort un troisième mélangeant les caractéristiques des deux premiers. C'est marrant, et ça peut donner des équipements originaux. Avec Chocobo Mysterious Dungeon, Square surprend. Dommage qu'il n'ait pas davantage soigné ce jeu, pour en faire... un méga-hit.

On peut renommer les objets passés dans la machine à fusionner.

Les pierres de magie sont extrêmement puissantes, mais aussi très rares.

AVIS OUI, MAIS...

Les graphismes mignonnets du monde de Chocobo m'ont tout de suite fait craquer ; avec des scènes cinématiques de cette qualité, les premières impressions du jeu forçaient l'optimisme. Mais, après quelques heures, ce jeu s'est révélé lassant, essentiellement à cause de son principe, très répétitif. On descend un étage, on rencontre des monstres, on trouve l'escalier et on descend encore... De plus, les niveaux se ressemblent trop. C'est vraiment dommage de bâcler comme ça un titre aussi mignon...

GIA

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SQUARE
- Editeur : SQUARE
- Prix : E
- 1 JOUEUR
- AVENTURE

PRESENTATION	*Intros et scènes cinématiques sublimes. Le savoir-faire Square.*	94%
GRAPHISMES	*Village magnifique, persos tout mignons, seul le donjon déçoit.*	90%
ANIMATION	*Le Chocobo court vite et l'animation ne ralentit pas.*	90%
MUSIQUE	*Parfaitement adaptée au genre, sans être répétitive.*	89%
BRUITAGES	*Les couinements du Chocobo sont géniaux.*	91%
DUREE DE VIE	*Principe répétitif. On descend dans un donjon sans fond.*	88%
JOUABILITE	*Les menus sont très simples et l'interface enfantine.*	88%

INTERET 82%

L'idée est géniale, mais le concept du jeu aurait pu être mieux pensé. On s'ennuie vite.

Ce serait dommage de se priver de 30 Millions d'Amis.

AUTO DESTRUCT

DROIT SUR L'OBJECTIF !

La particularité d'Auto Destruct est de proposer une quantité appréciable de missions. Ici, vous désamorcerez cinq bombes dans un temps limité ; là-bas, vous chercherez un informateur ; ailleurs, vous devrez tout détruire. Bref, même si vous ne voyez pas beaucoup de pays (à la septième mission, nous étions toujours dans la même ville...), les objectifs assignés amèneront de la variété à vos péripéties.

Il va vous falloir pas mal de temps avant de bien vous servir de la carte. Dans le genre minimaliste, elle se pose là !

Heureusement qu'une charmante demoiselle vous indique de vive voix (et en français) ce que vous avez à faire !

On le croirait tout droit sorti des labos des concepteurs de Die Hard Trilogy (Fox Interactive), mais non Auto Destruct a été réalisé par Neurostone, un groupe de développement jusque-là inconnu, mais qui gagnerait vraiment à l'être...

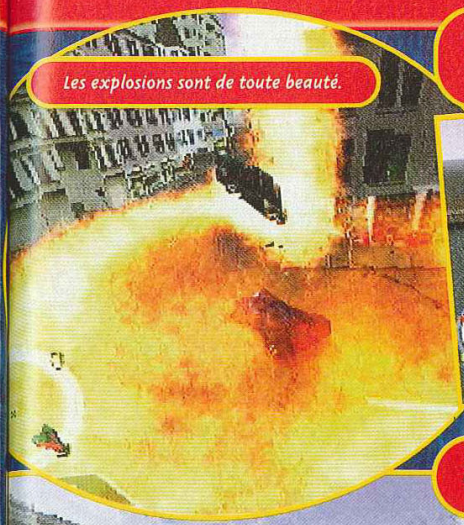
Même si le principe du jeu n'a rien de très original (on pense immanquablement à GTA, Thunderhawk, ou à Felony lorsqu'on y joue), la réalisation tient parfaitement la route et l'ambiance est plutôt bien posée. Le but est en fait assez simple. Au volant d'une voiture superbement profilée (et rapidement surarmée), vous devez empêcher la secte d'un certain Lazarus de faire main basse sur la ville. Vous êtes du côté des flics, alors ? Pas vraiment... Votre organisation ne dépend pas du gouvernement et il ne sera pas rare que vous alliez à l'encontre de ses intérêts. Le jeu se déroule donc de manière assez classique : on vous donne un objectif (minuté ou pas), vous récupérez des armes (missiles guidés, lasers, mitraille, mines, bombes...) et le pognon qui traîne (pour faire réparer votre véhicule le cas échéant), puis vous allez au "point cible". A chaque fois, la voix d'une charmante demoiselle vous indique les missions à remplir, et, à chaque fois, vous devez faire au plus vite. Le véhicule se manie avec aisance (vous pouvez même le diriger avec la simple croix de direction), les ennemis ne sont pas tellement coriaces, et, en jouant intelligement, on prend rapidement son pied même si les graphismes se révèlent quelque peu répétitifs.

La cible jaune indique soit des bonus soit une de vos missions. Ici, c'est une bombe à désamorcer.

N'hésitez pas à défoncer la porte des hangars. De précieux bonus d'armes peuvent s'y trouver.

AVIS OUI !

Rien à redire. Outre des graphismes un peu ternes et répétitifs, ce jeu d'E.A. tient la route, et on pénètre sans problème dans son univers guerrier. Les missions sont bien pensées et variées, le blast est efficace et la réalisation dans son ensemble est d'une propreté indéniable. On dirige le véhicule avec plaisir, la vitesse d'animation est raisonnable, bref je n'ai vraiment rien à redire. Et alors, pourquoi n'atteint-il pas les 90%, me direz-vous ? Simplement parce qu'il manque d'originalité et qu'à la longue on finit par se lasser... Un mode 2 joueurs aurait été le bienvenu.



Les explosions sont de toute beauté.

N'écoutez pas toujours ce qu'on vous dit ! Ici, on vous conseillait de sauter (ce qui peut être dangereux) alors qu'un passage, à gauche, vous amène tranquillement au même endroit...

Pas facile de protéger la limousine du maire quand arrivent, en même temps, hélicos, tanks et autres voitures ennemies. Accrochez-vous !

Passez au garage pour faire le plein et réparer les dégats. Bien évidemment, vous devrez payer.

Faites très attention aux tanks, leurs dégâts sont considérables. Sortez l'artillerie lourde (genre lasers).

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : NEUROSTONE
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- SIMUL'ACTION
- 1 JOUEUR
- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : MEMORY CARD

PRESENTATION 91%

Un chouette film en images de synthèse et des dialogues et des textes en français.

GRAPHISMES 83%

Un peu ternes. La 3D est de bonne qualité et les textures suivent.

ANIMATION 89%

Vitesse d'animation raisonnable, rares ralentissements.

MUSIQUE 73%

On a entendu un seul et unique thème, et on n'a pas attendu pour le couper...

BRUITAGES 89%

Voix en français, hurlements des victimes, crissements de pneus, explosions...

DUREE DE VIE 82%

Après trois heures, nous avions déjà atteint le septième niveau...

JOUABILITE 92%

La voiture se contrôle parfaitement aux pads analogique et classique.

INTERET 88%

Auto Destruct est une simul'action plutôt propre, bien rythmée et qui tient la route... Mais pour combien de temps ?

AVIS OUI !

Auto Destruct me fait penser dans son principe à Gran Thief Auto : les missions sont nombeuses et très variées et une charmante voix en français nous renseigne sur ce qu'on doit faire. Les graphismes sont dans l'ensemble réussis, même si les couleurs sont plutôt fadasses et délavées. Mais peu importe, on s'amuse, et c'est l'essentiel. En ce qui concerne la jouabilité, Auto Destruct n'a rien à se reprocher. On croit rêver : un jeu signé Electronic Arts dont la jouabilité est excellente !

NIIICO

STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

Revendeurs, contactez-nous

Vous avez un magasin ou vous voulez concrétiser un projet d'ouverture prochaine ?
STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES.
STOCK GAMES, C'EST :
- 27 MAGASINS EN FRANCE -
- IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE DEPUIS 5 ANS
- LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO.
- CENTRALE D'ACHATS PUISSANTE -

Pour plus d'information, contacter Sébastien au 01 44 07 04 61

LE PACK PLAYSTATION : 1390 Francs
Console Playstation
+ Coolboarders 2 + Carte Mémoire

Faites modifier votre Playstation !!!
Pour avoir une Playstation Multistandard pour jeu FR-US-JAP, Penser STOCK GAMES
Modification Playstation + le cable RGB péritel (meilleure qualité d'image) pour 149 Francs !!!
Pour plus de renseignement, nous téléphoner au 01 46 33 07 83

PLAYSTATION Neufs

CABLE RGB PLAYSTATION	79 F
TEST DRIVE 4	349 F
ALERTE ROUGE	329 F
PANDEMONIUM 2	329 F
HERC'S ADVENTURE	329 F
MDK	299 F
CASTLEVANIA	329 F
BRAVO AIR RACE	329 F
EXPLOSIVE RACING	299 F
MONOPOLY	299 F
TIME CRISIS + GUN	499 F
G POLICE	329 F
TETRIS PLUS	249 F
STREET FIGHTER EX PLUS &	299 F
BUST A MOVE 3	249 F
NIGHTMARE CREATURES	329 F
TENNIS ARENA	349 F
ACE COMBAT 2	299 F
RISK	299 F
MOTORACER	349 F
DYNASTY WARRIORS	349 F
PARAPA THE RAPPER	249 F

PLAYSTATION Occasions

PLAYSTATION + 1 Jeu au choix à 99 F	799 F
JOYPAD PSX	69 F
ADIDAS POWER SOCCER	99 F
AGILE WARRIOR	99 F
AIR COMBAT	99 F
ALIEN TRILOGY	149 F
A IV EVOLUTION	199 F
ALONE IN THE DARK	99 F
ASSAULT RIGS	99 F
BUST A MOVE 2	149 F
BURNING ROAD	149 F
CYBERSLED	99 F
CYBERSPEED	99 F
COMMAND AND CONQUER	199 F
DESTRUCTION DERBY	99 F
DIE HARD TRILOGY	149 F
EXTREME PINBALL	149 F
EXTREME GAMES	149 F
FADE TO BLACK	99 F
FIFA SOCCER 97	99 F
FIRE STORM	99 F
GALAXY FIGHT	149 F

Playstation

GEX	149 F
GOAL STORM	99 F
GUNSHIP	149 F
IMPACT RACING	149 F
ISS PRO	199 F
JOHNNY BAZOOKATONE	99 F
LEGACY OF KAIN	99 F
LONE SOLDIER	149 F
LOST VICKING 2	249 F
MAGIC CARPET	99 F
MICKEY WILD ADVENTURE	149 F
MORTAL KOMBAT 3	149 F
NFL GAME DAY	199 F
NBA JAM T.E	99 F
NEED FOR SPEED 2	149 F
ODDWORLD	249 F
PANDEMONIUM 2	249 F
RALLY CROSS	199 F
RAIDEN PROJECT	149 F
RAPID RACER	199 F
RESIDENT EVIL	149 F
FORMULA ONE	99 F
RETURN FIRE	199 F
2XTREME GAMES	199 F
SHELL SHOCK	99 F
SPACE HULK	149 F
STAR GLADIATOR	149 F
SAMPRAS TENNIS	149 F
SYNDICATE WARS	199 F
STREET FIGHTER ALPHA 2	199 F
SPIDER	199 F
THE D	149 F
TOSHINDEN 2	149 F
TEKKEN 2	249 F
TOTAL NBA 97	149 F
TUNNEL B1	99 F
TWISTED METAL 2	199 F
V RALLY	249 F

Megadrive

CONS. MEGADRIVE	179 F				
JOYPAD D'ORIGINE	39 F	RISE OF THE ROBOTS	99 F	DYNAMITE HEADY	149 F
SONIC	39 F	TERMINATOR 2	99 F	DESERT STRIKE	149 F
STREETOFRAGE	49 F	THUNDERFORCE2	99 F	SONIC SPINBALL	149 F
AQUATICGAMES	69 F	GRANDSLAMTENNIS	99 F	STREET OF RAGE 2	149 F
SPACE HARRIER 2	69 F	QUACKSHOT	99 F	FIFA SOCCER 95	149 F
HANG ON	69 F	SONIC 2	99 F	SONIC & KNUCLES	149 F
MONACO GP	69 F	WORLDOF ILLUSION	99 F	ALADDIN	149 F
TAZMANIA	69 F	MERCS	99 F	NBA JAM T.E	149 F
SPIDERMAN	69 F	CALIFORNIAGAMES	99 F	MR NUTZ	149 F
COOL SPOT	69 F	GLOBALGLADIATORS	99 F	JUNGLESTRIKE	149 F
JAMES POND 2	69 F	ECCOTHEDOLPHIN2	99 F	MONACO GP 2	149 F
KID CAMELEON	69 F	SHAQ FU	99 F	LE ROI LION	149 F
ALIEN STORM	69 F	ETERNALCHAMPION	99 F	URBAN STRIKE	149 F
FIFA SOCCER	69 F	POWER RANGERS	99 F	LAND STALKER	149 F
NBA JAM	69 F	FLASHBACK	99 F	LEGENDE DE THOR	149 F
TAZ MANIA	69 F	NBA LIVE 95	99 F	LIGHT CRUSADER	149 F
ALISIA DRAGOON	69 F	MEGAGAME1	149 F	NBA LIVE 96	149 F
WORLD CUP ITALIA 90	69 F	MEGA GAMES 2	149 F	SOLEIL	149 F
DECAP ATTACK	69 F	STREET FIGHTER 2	149 F	XMEN 2	199 F
TALESPIN	69 F	NBA LIVE 96	149 F	EARTH WORM JIM 2	199 F
MORTAL KOMBAT	99 F	SPIROU	149 F	VIRTUA RACING	199 F

Super Nintendo

CONS. SUPER NIN	199 F				
JOYPAD D'ORIGINE	59 F	PUNCH OUT	99 F	ZELDA	149 F
STARWING	59 F	AXELAY	149 F	FLASHBACK	149 F
STREET FIGHTER 2	59 F	GOOF TROOP	149 F	LES SCHTROUMPFS	149 F
BLAZING SKIES	99 F	KILLER INSTINCT	149 F	LE ROI LION	149 F
VORTEX	99 F	CASTLEVANIA 4	149 F	MORTAL KOMBAT 3	199 F
JURASSIC PARK	99 F	MORTAL KOMBAT 2	149 F	ILLUSION OF TIME	149 F
GHOULS 'N GHOST	99 F	YOUNG MERLIN	149 F	KAWASAKI	199 F
SUPER ALESTE	99 F	POP N' TWIN BEE	149 F	CANNON FODDER	199 F
MORTAL KOMBAT	99 F	EQUINOX	149 F	BLACK HAWK	199 F
STREETFIGHTER2TURBO	99 F	NBA JAM T.E	149 F	BOOGERMAN	199 F
STAR WARS	99 F	DRAGON	149 F	ASTERIX ET OBELIX	199 F
PILOTWINGS	99 F	SIM CITY	149 F	SECRET OF MANA	199 F
ROAD RUNNER	99 F	F ZERO	149 F	NIGEL MANSELL	199 F
COOL SPOT	99 F	STREET RACER	149 F	BATMAN AND ROBIN	199 F
ADDAMS FAMILY	99 F	SUPER METROID	149 F	F1 POLE POSITION	249 F
NBA JAM	99 F	INDIANA JONES	149 F	ADDAMS FAMILY VALUE	249 F
TINY TOON	99 F	ERIC CANTONA	149 F	PGA TOUR GOLF 96	249 F
ANOTHER WORLD	99 F	DONKEY KONG COUNTRY	149 F	SECRET OF EVERMORE	249 F
METAL KOMBAT	99 F	MR NUTZ	149 F	STAR SOCCER DELUXE	249 F
MAGIC SWORD	99 F	EARTH WORM JIM 2	149 F	CASPER	299 F
TECMONBABASKETBALL	99 F	SYNDICATE	149 F	DONKEY KONG 3	349 F

Game Gear

GAME GEAR + COLUMNS	299 F				
SONIC	69 F	ECCO LE DOFFIN 2	99 F		
SHINOBI	69 F	AXE BATTLER	99 F		
PUTT AND PUTTER	69 F	TERMINATOR	99 F		

Game Boy

GAME BOY POCKET NF	349 F				
GAME BOY + TETRIS	179 F				
MARIO LAND	69 F	MARIO LAND 2	99 F		
GREMLINS 2	69 F	CASTLEVANIA 2	99 F		
		KIRBY DREAM LAND	99 F		

STOCK GAMES
15 Rue des E
M° Jussieu /
Tel: 01 4

STOCK GA
32 Rue de Ri
M° St Paul
Tel: 01 4

STOCK GAME
13 Bd Voltai
M° Républiq
Tel: 01 4

STOCK GAM
" RAYON
10 Rue des Hal
Tel: 02 4

STOCK GAM
9 Rue J.Jacc
44000
Tel: 02 4

NOUVEAU MAGASIN A MONTPELLIER

3615 STOCK GAMES

Nouveau Serveur sur Minitel !!! Catalogue de jeux, Nouveautes, dinogotchi a gagner, tips...

NOUVEAU MAGASIN

STOCK GAMES MONTPELLIER
51 Rue Grand Jean Moulin
34000 Montpelier

Console Nintendo 64 +30F de Bon d' achat* 999 Francs

Nintendo 64

LE PACK NINTENDO : 1790 F
Console Nintendo 64
+ Mario Kart 64 ou Diddykong
+ 4 Joypads

NINTENDO 64 Neufs

JOYPAD D' ORIGINE	169 F
MEMORY CARD N64 256K	99 F
VIBREUR N64	149 F
ACTION REPLAY N64	369 F
MARIO 64	369 F
WAVE RACE 64	369 F
MARIO KART 64	369 F
DIDDY KONG RACING	399 F
GOLDEN EYE	399 F
BOMBER MAN 64	399 F
PILOTWINGS	449 F
WARGODS	449 F
DOOM 64	449 F
KILLER INSTINCT	449 F
BLAST CORPS	449 F
NBA HANG TIME	479 F
3D HOCKEY	479 F
DUKE NUKEM 3D	479 F
HEXEN	479 F
I.S.S 64	479 F
TUROK	479 F
MULTI RACING CHAMP.	479 F
LAMBORGHINI 64	479 F
EXTREME G	479 F
CLAY FIGHTER 63 1/3	479 F
F1 POLE POSITION	479 F
MISCHIEF MAKERS	499 F
LYLATWARS + VIBREUR	499 F
CHAMELEON TWIST	499 F
NAGANO WINTER GAMES	499 F
FIFA 98	499 F

NINTENDO 64 Occasions

FIFA 64	249 F
MARIO 64	299 F
MARIO KART 64	299 F
PILOTWINGS	299 F
SHADOW OF THE EMPIRE	349 F
TUROK	349 F
MORTAL KOMBAT TRILOGIE	349 F
DOOM	349 F
F1 POLE POSITION	349 F
LYLATWARS + VIBREUR	399 F

NINTENDO 64

Console Saturn +30F de Bon d' achat * 890 Francs

Saturn

SATURN Neufs

ATLANTIS	349 F
QUAKE	349 F
ENEMY ZERO 2	349 F
NBA ACTION 98	349 F

SATURN Occaz

SATURN + Daytona	549 F
CARTE MPEG	499 F
CABLE PERITEL	149 F

ADAPTATEUR JEU JAP/US	99 F	SWAGMAN	199 F
GUARDIAN HEROES	149 F	SONIC JAM	199 F
LEGEND OF THOR	149 F	SHINNING WISDOW	149 F
LOADED	149 F	SKY TARGET	199 F
MAGIC CARPET	149 F	THUNDERHAWK 2	149 F
MORTAL KOMBAT 2	149 F	TOMB RAIDER	149 F
MYSTARIA	149 F	THEME PARK	149 F
NHL ALL HOCKEY	149 F	TORICO	149 F
OLYMPIC SOCCER	149 F	VIRTUA FIGHTER 2	149 F
PANDEMONIUM	199 F	VIRTUAL ON	199 F
PANZER DRAGON 2	199 F	WORLD WILDE SOCCE	149 F
RAYMAN	149 F	X MEN	199 F
SEGA RALLY	99 F	Pour d' autre titres	

prix peuvent varier d'une agence à l'autre sans préavis. Photos non contractuelles - Les marques présentées sont déposées. Offre valabl
* Offre valable uniquement sur les jeux d'occasion à partir de 99 Frs, non cumulable avec carte de fidélité. Nos jeux d' occasions

STOCK GAMES JUSSIEU CONSOLES
Rue des Ecoles 75005 Paris
Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 46 33 07 83

STOCK GAMES JUSSIEU CD ROM
"PC CD ROM - NEO - GEO NEC"
13 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 43 25 61 24

STOCK GAMES VPC
3 Rue d' Arras
75005 Paris
Tel: 01 46 33 07 83

27 MAGASINS STOCK DE 10H30 A 19H00 D

OCK GAMES RIVOLI
Rue de Rivoli 75004 Paris
M° St Paul / Hotel de Ville
Tel: 01 42 74 43 22

STOCK GAMES CLAMART
Rue Pietonne 92140 Clamart
ouvert 7jours/7
Tel: 01 40 95 00 86

STOCK GAMES MONTBELIARD
7 Rue des Fèbvres
25200 Montbellard
Tel: 03 81 91 82 77

STOCK GAMES BELLEVILLE
" RAYON MANGA "
100 Bd Belleville 75020 Paris
M° Belleville
Tel: 06 60 90 58 78

STOCK GAMF
29 Av de la Divis
92160 Antony F
Tel: 01

CK GAMES REPUPLIQUE
Bd Voltaire 75011 Paris
M° République / Oberkampf
Tel: 01 43 55 76 45

STOCK GAMES CARHAIX
5 Rue du Gnl Lambert
29270 Carhaix
Tel: 02 98 93 74 64

STOCK GAMES IVRY
2 Place de l' Eglise 94200
Ivry-S-Seine M° Mairie d'Ivry
Tel: 01 46 58 72 73

STOCK GAMES MONTPARNASSE
4 Rue Campagne-Première
75014 Paris M° Raspail
Tel: 01 43 35 32 10

STOCK GA
55 Rue de Pa
M° RE
Te

OCK GAMES NANTES
" RAYON MANGA "
Rue des Halles 44000 Nantes
Tel: 02 40 48 53 12

STOCK GAMES GARE DU NORD
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris
M° Poissonnière / Gare du Nord
Tel: 01 44 63 02 49

STOCK GAMES BEAUVAIS
Centre Commercial Franc Marché
(Près du DARTY)
60000 Beauvais
Tel: 03 44 11 48 10

STOCK GAMES CLICHY
62 Rue de Neuilly
92110 Clichy Sur Seine
M° Mairie de Clichy
Tel: 01 47 56 08 64

STOC
Ctr Cor
ouve

OCK GAMES NANTES
Rue J.Jacques Rousseau
44000 Nantes
Tel: 02 40 48 13 14

STOCK GAMES LA DEFENSE
71 Avenue du Pr Wilson 92800
Puteaux M° RER La Défense
Tel: 01 49 06 96 08

STOCK GAMES MARSEILLE
207 rue de Rome 13006 Marseille
M° Castellane
Tel: 04 91 48 27 48

STOCK GAMES ENGHIEN
52 Rue du Gnl De Gaulle
95880 Enghien les Bains
Tel: 01 39 64 36 52

STOCK GAMES NICE
21 Boulevard Raimbaldi
06000 Nice
Tel: 04 93 13 00 10

STOCK GAMES METZ
en Fournirue
5700 Metz
Tel: 03 87 37 37 47

REIMS
lly
ims
47 77 78

S
7005 Paris Tel : 01 46 33 07 83

PRENOM :
VILLE :

MANDAT LETTRE

MA COMMANDE
QUE BANCAIRE
jeux 35 f - console : 50 f Tous nos produits sont expédiés en colissimo 24h/48h
ement : rajouter 40 f

BON DE COMMANDE *a retourner à :* **STOCK GAMES VPC**

JEUX	CONSOLE	PRIX

NOM
ADR
CO
TE

TIPS

Hello !
Ce mois-ci, nous avons gâté les amateurs de codes Action Replay, qui auront droit à une page complète de triche. Pour tout ce qui concerne les astuces normales et autres mots de passe, vous trouverez ce qui se fait de meilleur pour les plus grands softs du moment. Par ailleurs, vous êtes nombreux à m'adresser des solutions de jeu, ce qui me fait grand plaisir. Malheureusement, elles ne me sont, la plupart du temps, d'aucune utilité. Ces soluces sont généralement disponibles depuis un moment sur le Web ou dans les magazines étrangers quand vos lettres me parviennent. Même chose pour les demandes d'aides de jeu. Bien que beaucoup d'entre vous envoient des timbres postaux, je ne peux, hélas !, pas vous répondre. Vous êtes trop nombreux, j'y passerais tout mon temps. Désolé...

Switch

TOUS LES MERCREDIS, JE RÉPONDS À LA HOT-LINE

CETTE HOT-LINE EST UNIQUEMENT RÉSERVÉE AUX TIPS ET ASTUCES.

D'abord, je voudrais vous dire qu'il est inutile de m'appeler parce que vous ne pouvez pas attendre le vendredi suivant pour avoir l'aide du Panda sur un jeu d'aventure : vous perdez votre temps et vous empêchez les lecteurs qui réclament des tips de me joindre. Merci donc de vous abstenir.
À retenir aussi quelques règles élémentaires que je me permets de vous rappeler :
– Dites " Bonjour".
– Donnez le titre du jeu, et le nom de la machine, pour lequel vous désirez une astuce. Dites "S'il vous plaît".
– Inutile de m'insulter. Si vous êtes nerveux, sortez plutôt prendre l'air, ça vous détendra.
– Enfin, pensez à dire "Merci" et "Au revoir".
Une dernière chose, si vous avez des critiques ou des idées à formuler sur la Hot-Line, n'hésitez pas, on n'est pas susceptibles, on aime juste les gens polis !
Les lecteurs qui bénéficient d'une connexion au Net peuvent me contacter à :
mswitchy@hotmail.com"
Je me ferai un plaisir de leur dévoiler les meilleurs sites pour les astuces et l'Action Replay, ainsi que ceux à visiter pour la techno.
A plus !

PLAYSTATION

PANDEMONIUM 2 (PAL)

Attendez-vous à voir bientôt débarquer le tube de Pandemonium, dans vos bacs. Cela dit, je ne suis toujours pas en possession des mots de passe de triche. Contentez-vous des normaux.

TOUS LES MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

1. Ice Prison :	EMIAGCAI
2. Zorrscha's Lab :	OMACCBAI
3. Hot Pants :	FAIAGCBI
4. Stan's The Man :	FEKAGCCA
5. Oyster Desoyster :	LGBFIICE
6. Puzzle Wood :	LMBIIEE
7. Temple of Nori :	IEBBIIGF
8. Egg ! Egg ! :	KNBBIIAI
9. Huevos Libertad :	LGBJIICI
10. Pipe Hous :	LOBJIIEI
11. Hate Tank :	IGBJIIGJ
12. Fantabulous :	FFCAGCCC
13. Mr.Shneobelen :	FHCAGCCK
14. Collide o Scope :	FJKEGGCDC
15. The Soul train :	FLKEGCDC
16. Lick The Toad :	ADIKBIIB
17. The Bitter End :	ADMIBIID
18. Rub the Buddha :	MAECCBEJ

PLAYSTATION

OVERBOARD (PAL)

La simu de combat de galions délirants n'a pas fait d'adeptes à la rédac', mais nous n'avons pas pris le temps de faire une partie à quatre... En revanche, je vous donne tous les mots de passe.

TOUS LES MOTS DE PASSE

Niveau 2 :	Bateau, Crâne, Poisson, Ancre, Bateau, Ancre.
Niveau 3 :	Bateau, Ancre, Crâne, Bateau, Ancre, Poisson.
Niveau 4 :	Crâne, Bateau, Poisson, Ancre, Ancre, Bateau.
Niveau 5 :	Poisson, Poisson, Ancre, Bateau, Crâne, Ancre.
Niveau 6 :	Crâne, Ancre, Ancre, Poisson, Ancre, Bateau.
Niveau 7 :	Poisson, Ancre, Bateau, Bateau, Bateau, Crâne.
Niveau 8 :	Ancre, Poisson, Bateau, Crâne, Crâne, Poisson.
Niveau 9 :	Bateau, Crâne, Crâne, Poisson, Ancre, Crâne.
Niveau 10 :	Poisson, Crâne, Ancre, Poisson, Crâne, Poisson.
Niveau 11 :	Poisson, Poisson, Bateau, Crâne, Poisson, Bateau.
Niveau 12 :	Bateau, Ancre, Bateau, Poisson, Ancre, Poisson.
Niveau 13 :	Crâne, Crâne, Ancre, Bateau, Poisson, poisson.
Niveau 14 :	Bateau, Ancre, Crâne, Poisson, Poisson, Ancre.
Niveau 15 :	Crâne, Bateau, Crâne, Crâne, Poisson, Bateau.
Niveau 16 :	Bateau, Poisson, Bateau, Poisson, Bateau, Ancre.
Niveau 17 :	Ancre, Bateau, Poisson, Crâne, Poisson, Bateau.
Niveau 18 :	Poisson, Bateau, Ancre, Crâne, Bateau, Poisson.
Niveau 19 :	Bateau, Poisson, Crâne, Ancre, Ancre, Crâne.
Niveau 20 :	Crâne, Bateau, Ancre, Poisson, Bateau, Crâne.

PLAYSTATION

RAPID RACER (PAL)

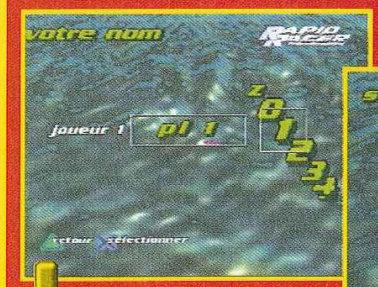
Rapid Racer, c'est en quelque sorte un WipEout sur l'eau. En plus, cette course délirante regorge d'astuces en tous genres.

Tous ceux qui ont l'habitude de couler à pic au fond de la piscine vont pouvoir sortir la tête de l'eau grâce à cette déferlante de tips explosifs.

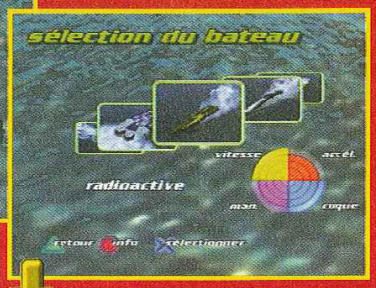
Désormais vous pourrez obtenir tous les bateaux, finir premier... j'en passe et des meilleurs.

POUR AVOIR TOUS LES BATEAUX

Lorsque vous commencez une partie, entrez à la place de votre nom : "Espace, boa".



Tous les tips qui suivent doivent être entrés à la place du nom du joueur.



Si tout a fonctionné, le bateau "Radioactive" et les autres sont disponibles.

POUR TRANSFORMER TOUS LES BATEAUX EN CANARDS

Inscrivez : "Espace, qak".

Si vous avez réussi, un petit son se fait entendre...

... Coin ! Coin !

POUR FAIRE APPARAITRE TOUS LES CIRCUITS DE JOUR

Inscrivez : "Espace, day".

Ça marche et c'est cool.

POUR FAIRE APPARAITRE TOUS LES CIRCUITS DE NUIT

Inscrivez : "????

Les courses de nuit correspondent à une difficulté plus élevée.

POUR FAIRE APPARAITRE TOUTES LES COURSES EN MODE MIROIR

Inscrivez : "rrim".

On s'approche de la difficulté maximale avec le mode Miroir.

POUR FAIRE APPARAITRE TOUTES LES COURSES FRACTALES

Inscrivez : "frac".

Les courses fractales sont les plus rapides, accrochez-vous !

POUR GAGNER LORSQUE L'ON SORT DE LA COURSE

Inscrivez : "winr".

Vous finirez automatiquement premier en sortant d'une course...

POUR VOIR LES DÉMOS

Inscrivez : "Espace str".

Impressionnant, vous ne trouvez pas ?

POUR PILOTER LE HURRICANE BOAT

Inscrivez : "hurr".

Le Hurricane, c'est pas de la balle, c'est de la rafale !

PLAYSTATION

COMMAND AND CONQUER ALERTE ROUGE (PAL)

L'ultime jeu de stratégie a débarqué enfin sur Playstation ! Sous-marins, hélicos, espions, commandos, tout y est !
Je vous dévoile en exclusivité les premiers cheat-codes. Avec ça, vous pourrez sélectionner n'importe quelle mission au hasard puisque j'ai joué pour vous (et pour moi, hé, hé...) toutes les missions des deux CD.
J'espère que d'autres tips existent pour les Options supplémentaires (bombe A, chronosphère, etc.)
Grave trop pur, non ?

POUR AVOIR 1000 DOLLARS

Pendant le jeu, et à l'aide des boutons placés sur la barre d'icônes (ceux qui servent à la confection des équipes), faites, avec le bouton Rond : Carré, Carré, Rond, Croix, Triangle, Rond.

Si c'est réusssi, vous aurez mille sous de plus. N'hésitez pas à effectuer la manipulation plusieurs fois.

C'est avec les boutons placés sur la barre des Options servant à la confection des équipes qu'il faut réaliser le tip.

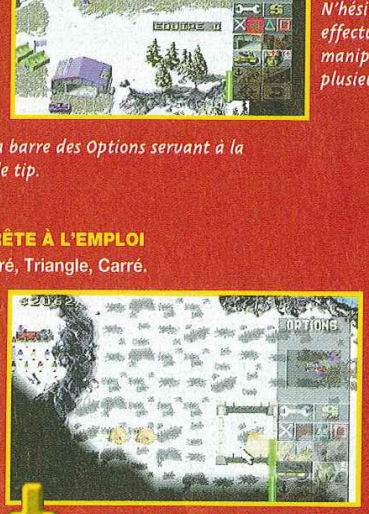
POUR ACCOMPLIR LA MISSION SANS ATTEINDRE LES OBJECTIFS

Tapez : Croix, Carré, Carré, Rond, Triangle, Rond.

Mission accomplie... Deux mots si doux à l'oreille du joueur nerveusement épuisé par tant de combats.

POUR AVOIR L'OGIVE NUCLÉAIRE PRÊTE À L'EMPLOI

Tapez : Rond, Croix, Rond, Triangle, Carré, Triangle, Carré.

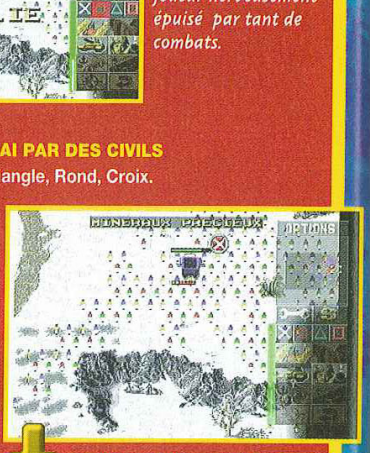


La bombe a un rayon d'action de quatre bâtiments sur quatre.

C'est prêt. Vous allez pouvoir larguer une bombe toute chaude sur la base ennemie.

POUR REMPLACER LE MINERAI PAR DES CIVILS

Tapez : Croix, Rond, Triangle, Triangle, Rond, Croix.



Lorsque vous validez le code, l'inscription "Gold is people" apparaît et confirme la validité du Tip.

Les pauvres bougres crieront et supplieront alors qu'ils seront broyés pour être raffinés. D'un goût douteux !

LES MOTS DE PASSE DES SOVIETS

Niveau 2 :	XNLG82RJF	Niveau 8 :	EY8HQKMH4
Niveau 3 :	DV7RWZK4R	Niveau 9 :	PN4DV7E2T
Niveau 4 :	XNLG9YYFF	Niveau 10 :	LXJSSBWY8
Niveau 5 :	7COUJZF06	Niveau 11 :	ME1C12TUF
Niveau 6 :	YOMBQNU3T	Niveau 12 :	DIYQPZ87A
Niveau 7 :	PJJFR3I2K	Niveau 13 :	15EYWGZRY

LES MOTS DE PASSE DES ALLIÉS

Niveau 2 :	DVP00XCNN	Niveau 9 :	UDR26RE3W
Niveau 3 :	17DUXOK62	Niveau 10 :	LSQ8CZQWR
Niveau 4 :	17VLTECVQ	Niveau 11 :	GPNQ24G7O
Niveau 5 :	RU4LJMAKV	Niveau 12 :	XN3PXHT3Y
Niveau 6 :	ESN0MM3MB	Niveau 13 :	GA3WYBSLO
Niveau 7 :	YPURNXD8R	Niveau 14 :	GT99I4N7P
Niveau 8 :	294EHMN2R	Niveau 15 :	T3BTIN5GM

PLAYSTATION

CROC : THE LEGEND OF THE GOBBOS

Le jeu de plates-formes à la Mario a fait des émules. Le petit reptile vous en fera baver des ronds de chapeau. Voici qui devrait apaiser l'enragé de base. Voyez comment il faut faire...

POUR CHOISIR SON NIVEAU

Dans l'écran des mots de passe, tapez : Haut, Gauche, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Haut, Gauche, Droite, Droite, Bas, Droite, Droite, Haut.

POUR AVOIR ACCÈS AUX NIVEAUX SECRETS ET À TOUS LES NIVEAUX

Tapez : Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Droite, Bas, Gauche, Haut,

OS ADRESSES

ST LAZARE
rue d'Amsterdam - 75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS - (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
5006 PARIS - (RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
5015 PARIS - (M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat.34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
.cial VILLABE - 91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
, av. du Général Leclerc - Nat. 10
100 BOULOGNE - M° Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N.20
92160 ANTONY - (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
r. du G.Leclerc - 94000 CRÉTEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C.cial PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

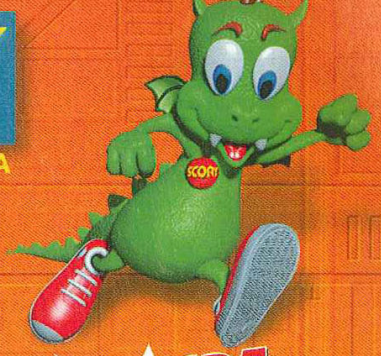
COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)

SCOREGAMES
MULTIMEDIA



NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO

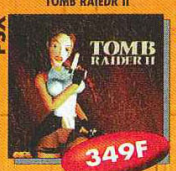
*VOIR MODALITES EN MAGASIN

VOLANT MAD CATZ — 449F

ZERO PAD — 99F

PAD ANALOGIQUE — 199F

TOMB RAIEDR II — PSX — 349F



BLOODY ROAR — PSX — NEW

RIVEN — PSX — 369F

CRASH BANDICOOT — PSX — 149F

WRECKING CREW — PSX — 349F

BATMAN & ROBIN — PSX — 329F

STEEL REIGN — PSX — 269F

COOL BOARDER II — PSX — 329F

BUSHIDO BLADE — PSX — 329F

DIE HARD TRIL.PLAT. — PSX — 149F

MAXIMUM FORCE + GUN — PSX — 469F

TIME CRISIS + GUN — PSX — 549F

NAGANO WINTER OL. 98 — NINTENDO 64 — NEW

NBA PRO 98 — NINTENDO 64 — NEW

MORTAL KOMBAT MYTH. — NINTENDO 64 — 479F

DIIDY KONG RACING — NINTENDO 64 — 369F

GRANDE BRADERIE DES JEUX VIDEO

*OFFRE VALABLE JUSQU'AU 28/02/98

DES PROMOTIONS ALLANT JUSQU'A:

PLAYSTATION
-50% SUR JEUX IMPORT
(HORS NOUVEAUTES)

NINTENDO 64
-30% SUR JEUX IMPORT
2 JEUX IMPORT D'OCCASIONS ACHETES
= 1 ADAPTATEUR OFFERT

SATURN
-15% SUR JEUX D'OCCASIONS
-30% SUR JEUX IMPORT
(HORS NOUVEAUTES)
-30% SUR JEUX NEUFS*

SUPER NINTENDO
-15% SUR JEUX D'OCCASIONS
-30% SUR ACCESSOIRES NEUFS
-30% SUR JEUX NEUFS*

MEGADRIVE
-15% SUR JEUX D'OCCASIONS
-30% SUR JEUX NEUFS*

ANIMAL VIRTUEL : 69F

*HORS EXCEPTION, VOIR LISTE EN MAGASIN

3615 SCOREGAMES
OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686
LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !
- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE

23F/mn

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT
6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client

Nom ..... Prénom .....
Adresse ..... Ville : .....
Code Postal..... Date de Naissance...../...../..... N° de tél. : .....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F				.....F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F				.....F

❑ Chèque ❑ Mandat
❑ Carte bancaire

Expire le ...../.....
Signature :

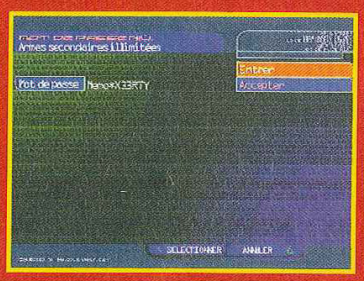
LIVRAISON SOUS

PLAYSTATION

COLONY WARS (PAL)

D'un genre similaire à celui de G-Police, le petit chef-d'œuvre d'animation et de graphismes de Psygnosis est sacrément difficile. Le joueur, ébloui par la beauté stellaire, en oublie parfois les ènnemis qui l'encerclent ! Ces quelques codes vont vous aider. Un semble fonctionner ("Commander" Jeffer), mais je ne trouve pas le moyen de choisir son niveau, si vous y parvenez, faites-moi signe !

POUR AVOIR LES ARMES SECONDAIRES À L'INFINI
Entrez dans les options pour trouver l'écran des mots de passe.
Puis tapez en respectant les majuscules : Memo*X33RTY.
Une inscription en haut à gauche de l'écran confirme la validité du tip.



POUR RALENTIR TOUS LES TIRS
Inscrivez : Tranquillex.

POUR AVOIR DE L'ÉNERGIE ILLIMITÉE
Inscrivez : Hestas*Retort

Attention, durant la partie, vous ne bénéficierez que d'une astuce ! Impossible donc de cumuler.

PLAYSTATION

TOMB RAIDER II (PAL)

Ils sont tous accros de Lara Croft ou quoi ? J'en ai peur... Il faut bien avouer que le jeu est impressionnant et la miss séduisante. Moi, ce jeu, je n'y ai jamais rien compris, je ne m'y amuse pas, mais bon je garde espoir, un jour viendra, Lara... En attendant, voici des codes, des codes et des codes ! Choisir son stage, se suicider, enfermer Butler dans le frigo, ou encore avoir toutes les armes. Merci qui ?

Tous ces codes seront effectués durant le jeu, sans la pause, et sur une surface plane où vous pouvez sauter.

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES
Placez-vous sur une surface plane et faites :
- un pas à gauche, un pas à droite, un pas à gauche ;
- un pas en arrière, un pas en avant ;
- trois tours sur vous-même ;
- sautez vers l'arrière et appuyez sur Rond pendant le saut.

Si c'est réussi, toutes les armes apparaissent dans le menu d'inventaire.

De quoi exploser la tronche à tous les bâtards du quartier.

POUR SE DÉBARRASSER DE BUTLER

Entrez dans votre maison et dirigez-vous vers la cuisine (gigantesque).

Attendez votre ami dans la chambre froide.

Une fois qu'il y est entré, sortez vite et refermez la porte. Salut Butler !

POUR SUICIDER LARA
Toujours le même procédé :
- un pas à gauche, un pas à droite, un pas à gauche ;
- un pas en avant, un pas en arrière ;
- tournez sur vous-même trois fois ;
- sautez vers l'avant et appuyez sur Rond pendant le saut.

Boum ! C'est sans douleur, rassurez-vous...

POUR SAUTER AU NIVEAU SUIVANT
Sur une surface plane :
- un pas à gauche, un pas à droite, un pas à gauche ;
- un pas vers l'arrière, un pas vers l'avant ;
- tournez trois fois ;
- sautez vers l'avant et appuyez sur Rond avant d'atterrir.

Vous voilà au niveau suivant, c'est pas super ça ?

L'OCCASION DE LA SORTIE DU FILM

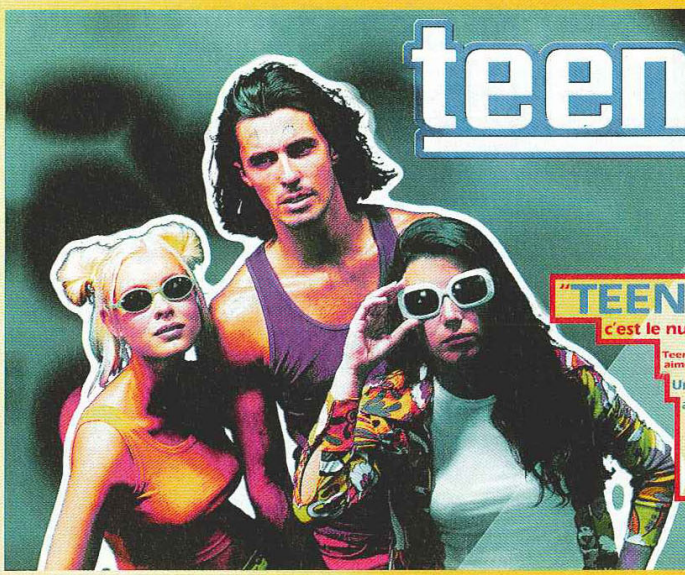
MORTAL KOMBAT II

Gagnez des KDOS hallucinants

LE JEU OU TU GAGNES des K7 vidéo des centaines de T.Shirts MK

08 36 68 26 90

© 1992 MORTAL KOMBAT - Midway Manufacturing Compagny - New Line Cinema - Metropolitan Filmexport



teenage line

"TEENAGE LINE" c'est le numéro de téléphone N° 1 chez les Teenagers qui aiment bouger et s'éclater!

Une fois en ligne, tu pourras t'éclater avec tous les mecs et les nanas qui seront connectés en même temps que toi sur le service.....

08 36 68 47 48

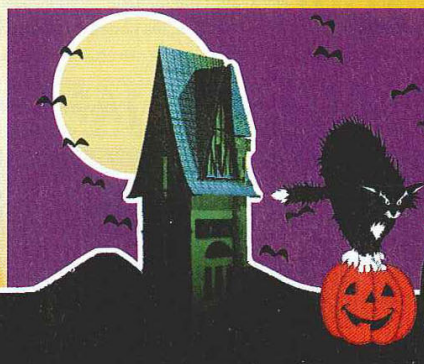
[C'est le plus gros forum de France !]

Photo : C Mourthé

TOUS EN LIGNE Avec OPHÉLIE WINTER

08 36 68 30 40

3615 OPHELIE WINTER



Le NUMERO qui fait PEUR

Surtout, n'appelle pas le :

08 36 68 22 98

PLAYSTATION

COURRIER CRISIS (PAL)

ARGENT :
800AO778 9999

INVINCIBILITÉ :
800A0B4A 0000

COMMAND AND CONQUER : ALERTE ROUGE (PAL)

Soviétiques

ELECTRICITÉ :
8002A7B4 0258
PAS DE CONSOMMATION ÉLECTRIQUE :
8002A7B8 0000
ARGENT :
8002A798 FFFF

TOUTES LES OPTIONS DE CONSTRUCTION :
801583A4 0113
801583A6 0114
801583A8 0101
801583AA 0102
801583AC 010C
801583AE 0104
801583B0 0103
801583B2 0105
801583B4 010F
801583B6 010E
801583B8 010A
801583BA 0107
801583BC 0109
801583BE 0106
801583C0 0108
801583C2 010D
801583C4 0110
801583C6 0112
801583C8 010B
801583CA 0111

LES MITRAILLEURS SONT REMPLACÉS PAR TANYA :
8015837C 0129

Alliés

ELECTRICITÉ :
8002A3F0 0258.
PAS DE CONSOMMATION ÉLECTRIQUE :
8002A3F4 0000
ARGENT :
8002A3D4 FFFF

Code commun

CONSTRUCTION RAPIDE :
80029850 0000

Escarmouche

ARGENT :
8002CD40 FFFF
ELECTRICITÉ :
8002DC 0258
PAS DE CONSOMMATION ÉLECTRIQUE :
8002CD60 0000
CONSTRUCTION RAPIDE :
80029874 0000
CHOIX DU NOMBRE D'UNITÉS :
801B0E80 0033

RAPID RACER (PAL)

TOUJOURS PREMIER
800F62B8 0100

FINAL FANTASY VII (PAL)

AP : 8009D8F0 FEEE

XP : 8009D83C FFFF

ARGENT : 8009D376 01FF

SAUVEGARDER PARTOUT : 8009D3BA 0000

FELONY 1179 (PAL)

TOUS LES VÉHICULES :
80071528 0001
8007152C 0001
80071534 0001
80071536 0001
80071538 0001
80071540 0001
80071544 0001
80071550 0001
80071554 0001
80071558 0001
8007155C 0001
80071560 0001
80071564 0001
80071568 0001
8007156C 0001
80071570 0001
80071574 0001
80071578 0001

TEMPS :
800B66BA 00FF

ZÉRO DÉGAT :
8009C038 0000
8009BFD8 0000

ONE (NTSC US)

VIES :
8010BA8C 000F

ÉNERGIE :
8010B690 009A

ARMES INFINIES :
8010B6D8 F3DA

CHOIX DE L'ARME :
8010B6D4 000X X=1-5.

TREASURE OF THE DEEP (NTSC US)

ÉNERGIE INFINIE :
800B97D0 D928

ARGENT :
800406C0 FFFF

COOLBOADERS 2 (NTSC US)

CHOIX DU PERSO :
8007B168 000X

X= 4 : Boss, 5 : Snowman, 6 : Gray.

CHOIX DE LA PLANCHE :
8007CE94 000X

X= 3 : Freeride, 5 : Allround, 7 : Alpine.

SATURN

Si un Master Code précède une série de codes, il faudra l'inscrire dans l'endroit prévu à cet effet dans l'Action Replay. De cette manière, les codes ne pourront que fonctionner.

BIO HAZARD (NTSC JAP)

MASTER CODE :
F6000924 C305
B6002800 0000

ÉNERGIE INFINIE CHRIS :
102F51AC 008C

ÉNERGIE INFINIE JILL :
102F51AC 0060

BAZZOKA INFINI :
102F8788 2F05

SATURN

LAST BRONX (NTSC JAP)

MASTER CODE : F60000914 C305
PL 1 ÉNERGIE INFINIE : 160921E8 0090
PL2 ÉNERGIE INFINIE : 1609220C 0090

SAMURAI SPIRITS RPG (NTSC JAP)

MASTER CODE :
F6000914 C305
B6002800 0000
ARGENT :
160E4F44 000F
160E4F46 423F
POWER INFINI :
160E5A6E 0020
160E5B12 0020
160E5BB6 0020
QUICK LEVEL UP :
160E5A3E FFFF
160E5AE2 FFFF
160E5B86 FFFF
STRENGHT INFINI :
160E5A42 03E7
160E5AE6 03E7
160E5B8A 03E7
ÉNERGIE INFINIE :
160E5A46 03E7
160E5AEA 03E7
160E5B8E 03E7
PAS DE COMBAT :
160DD6EC 0000
TOUJOURS ATTAQUER :
160E4F9C 0000
160E4FFC 0000
160E505C 0000

THUNDERFORCE 5 (NTSC JAP)

MASTER CODE :
F6000914 C305
B6000B00 0000
VIES :
160BCF12 0009
INVINCIBILITÉ :
160BCF42 0001
CRAW LV :
160BCFBA 0003
ÉNERGIE DE L'ARME :
160BCFCC 3000
ARMES :
160BCF1E 001F

PLAURN

MASTER TWIX (FIDO)

Vous êtes des centaines de milliards à me demander des tips sur le dernier jeu de Distrib Soft, je vous comprends, le jeu n'est pas facile. Voici donc tout ce qu'il faut savoir pour pouvoir atteindre directement le boss de fin de niveau à la fin du niveau (normal puisque c'est un boss et qu'il se trouve à la fin du niveau).

DEVANT DE DISTRIBUTEUR :
Faites, tout en maintenant une pression du poing sur le monayeur, Coup de boule, Coup de boule, Coup de pompe, Coup de boule, Avant, Arrière, Avant, Arrière, Avant et Mawashigeri. Si tout va bien, le Twix tombe et vous pouvez bouffer gratos. La semaine prochaine : Peuf Meuf sur Satny 32X. Ca va chauffer !

Ce serveur est indépendant du service minitel du magazine CONSOLES + (36)

GOOFY OU REGULAR ?
PSX OU N 64 ?
PEU IMPORTE
SUR 3615 CONSOL PLUS
ÇA GLISSE !

LES FRAIS DE PORT C'EST TELLEMENT NUL QUE CHEZ NOUS C'EST : 0 FRANCS*

* Pour tout achat supérieur à 100 Francs

PLAYSTATION

NEWS

CRASH BANDICOOT 1 platinium	149 F
STEEL REIGN	299 F
NAMCO MUSEUM 5	299 F
COOL BOARDERS 2	329 F
BUSHIDO BLADE	329 F
THEME HOSPITAL	329 F
MEN IN BLACK	349 F
ONE	349 F
NAGANO	349 F

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

LES TOPS	
GOLDEN EYES 007	399 F
DIDI KONG RACING	399 F
DUKE NUKEM 64	499 F
FIFA 98	499 F
LES NEWS	
NAGANO 64	499 F

ON RACHETE CASH 3615 Consolplus FRAIS DE PORT GRATOS*

LE PLUS GROS CATALOGUE DE JEUX SUR LE MINITEL, DISPONIBLE 24 H /24 ET 7J/7

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES
Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C+ 02/ 98

TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES

Offres non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

SPEEDY GONZATEST

Ah, ah ! Après des vacances de Noël bien méritées, me revoilà, arriba ! Sous les cactus en fleurs, à l'ombre de mon sombrero, j'ai pensé à vous, une petite larme à l'œil et un verre de tequila à la main. Entre les séances de surf et de massage, j'ai quand même bossé un peu, juste ce qu'il faut, histoire de vous faire plaisir. Métro, boulot, jeux vidéo, y a pas que ça dans la vie... Allez, je retourne faire une sieste.

NINTENDO 64

64 OOZUMO

Derrière ce nom curieux se cache un jeu de sumo. Oui, vous avez bien lu ! Et tenez-vous bien, 64 Oozumo a réussi l'exploit d'investir le sol français ! Son principe est simple : il faut faire sortir l'adversaire du cercle tracé sur le sol. Le nombre de prises différentes est grand, et un petit entraînement est nécessaire. Les persos sont très mignons et typiquement japonais, avec leur ruban entre les fesses et leur coiffure de fêlé. Le jeu est amusant, mais franchement, il reste d'un intérêt limité, surtout si cette discipline, noble et virile, ne vous passionne pas. A réserver aux amateurs de beaux bébés.

SATURN

NASCAR 98

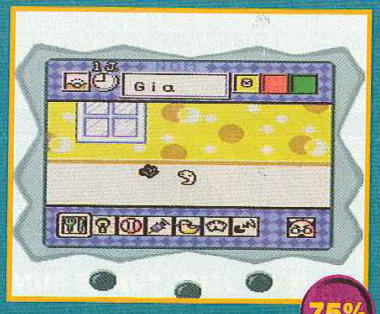
Nascar 98 sur PC était peut-être un bon jeu, mais sur Saturn, c'est une catastrophe ! Pour vous le situer, il est encore plus pourri que la version Playstation. Avec une animation pauvre et des voitures grossières, Nascar fait pitié aux côtés du vieux Daytona et de Touring Car. De plus, sur les dix-sept circuits proposés, la moitié sont de forme ovale... A part choisir entre les pilotes officiels des courses de Nascar, pour courir sur les vrais circuits du Championnat, il n'y a pas grand-chose à faire. Oubliez-le !

SATURN

NBA LIVE 98

Le mois dernier, NBA Live 98 sur Playstation s'était fait remarquer par sa qualité, surtout au niveau de la simulation, et par sa jouabilité. Ce mois-ci, la version Saturn sort des tiroirs d'Electronic Arts. On retrouve la même ambiance, mais le rythme est légèrement plus lent que sur Playstation, et l'animation moins soignée. A part ça, c'est un bon titre sur Saturn pour les fans de basket réaliste, qui affronteront les meilleures équipes yankees.

GAME BOY



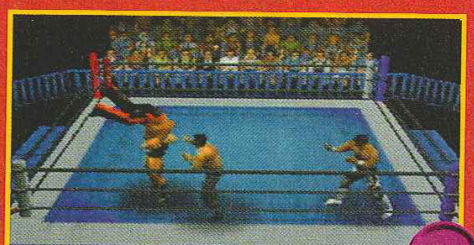
TAMAGOTCHI

Si vous avez été frappé par la vague de l'œuf crétin qui vous assomme de ses bips à tous moments, vous savez à quoi se réfère ce jeu. En gros, le principe sur Gameboy reste le même. Vous avez un œuf et il faut l'élever, en lui donnant à manger, en s'amusant avec lui, en le grondant, en le lavant, etc. Dans cette version, les possibilités sont plus nombreuses puisqu'il sera même possible de renvoyer la bébête sur sa planète, et de faire des concours de Tamagotchis. Bref, les accros craqueront, les autres fuiront.

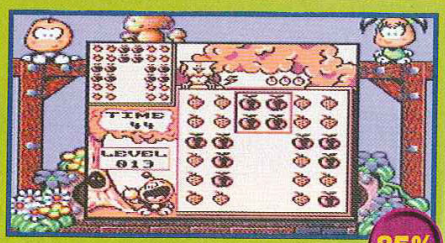
NINTENDO 64

TOUKON ROAD BRAVE SPIRITS

Après le très décevant Dual Heroes, Hudson persiste. Toukon Road Brave Spirits est un jeu de catch dans la grande tradition du genre, mais il souffre de la comparaison avec WCW vs nWo de THQ, sorti un mois plus tôt. Les sprites sont tout petits, la réalisation est franchement moins soignée, et les décors restent assez fades. Reste le côté mignon des persos dans les menus de sélection. Mais une fois sur le ring, on ne s'amuse pas vraiment, ni seul ni même à quatre.



GAME BOY



BRAIN DRAIN

Comme son nom l'indique, Brain Drain fera travailler vos méninges. Le principe de ce nouveau puzzle est de ranger les éléments dans des positions bien précises. Vous ne pouvez les tourner que par carré de quatre. Le but est de reconstituer le dessin, affiché en haut à gauche, avant le temps imparti. Ça a l'air simple comme ça, mais il faut avoir l'œil. La difficulté est très progressive, en intégrant des formes plus

La Nintendo 64 a son magazine!

EN CADEAU AVEC LE N°3

LE JEU DE 52 CARTES N64

LE MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO

Quoi de neuf ?

Ce mois-ci, peu de nouveautés en salle mais une déferlante de titres annoncés par Sega, qui semble bien décidé à ne pas arrêter son rouleau compresseur : Sega Rally 2, Daytona 2, Fighting Vipers 2, Virtual On 2... Les semaines à venir devraient être un peu plus prolifiques avec la tenue de deux salons : l'Atei, à Londres, et l'AOU, au Japon.

VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM [SEGA]

Virtual On est devenu au Japon une véritable institution. Aussi, on pouvait s'attendre un jour ou l'autre à voir débarquer une suite ! Le jeu n'est fini qu'a 70% mais on peut d'ores et déjà voir le progrès accompli par l'équipe sur le Model 3 ! Le design, toujours réalisé par Hajime Katoki (Gundam), a évolué pour atteindre sa pleine maturité, ainsi que le game-play, qui permet maintenant la destruction des décors. Quatre nouveaux Mechas vont faire leur apparition, sans compter les nouvelles armes. Un conseil, ne boudez pas ce second épisode, car pour peu que l'on se donne la peine de comprendre les manipulations, le jeu devient extrêmement excitant. Diriger des géants de métal de quelques tonnes n'est pas donné à tout le monde...

MARVEL VS CAPCOM [CAPCOM]

Sous-titré Clash of Super Heroes, voici le troisième épisode de la saga. Certains le voient déjà d'un mauvais œil, croyant avoir affaire à une vulgaire exploitation commerciale du système "vs" de Capcom. Ont-ils raison ? En tout cas, les fans, eux, adorent, d'autant que le développeur apporte son lot d'innovations comme à chaque fois. Alors pourquoi s'en plaindra ? Comme l'indique le titre, ce sont cette fois-ci les principaux héros des jeux Capcom qui vont former des équipes avec les Super-Heros de Marvel. Au menu des nouveautés : un partenaire spécial (à choisir parmi une vingtaine) qui vient s'ajouter à votre duo pour la réalisation de méga-super-Combos-de-la-mort-qui-tue (ouf !), et quinze personnages principaux, dont les fameux Hiryu de Strider et Rockman !

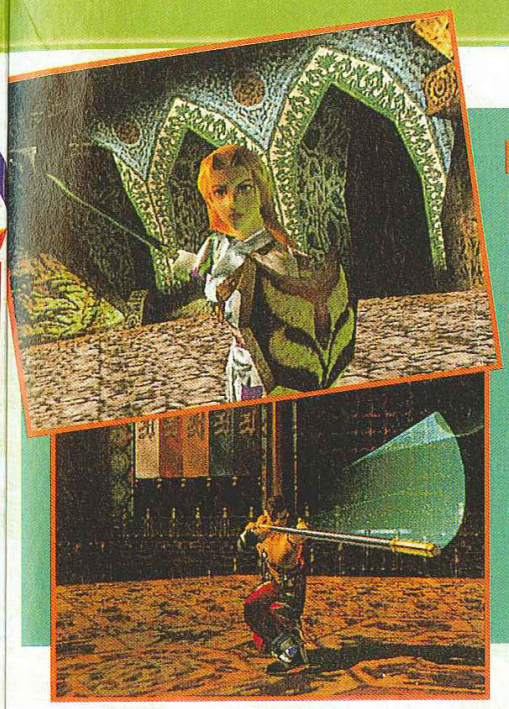
LE MAC ARCADE

Après le PC en arcade, c'est au tour du Macintosh d'envahir les salles. PlayPak Systems, une compagnie américaine, envisage d'adapter cette architecture à la norme Jamma. En effet, en couplant une carte simili 7600 avec différentes cartes graphiques (comme l'ATI Rage) afin d'accélérer l'affichage, le coût de revient diminuerait de façon significative. De plus, le changement de jeu relèverait du simple remplacement du disque dur ou du CD-Rom. Quatre titres sont déjà prêts : Ultra United's Battle Girl, Prime Target, The Untouchable, and Project Magellan. Six autres sont en cours de négociation. Bien sûr, les jeux comporteront de nombreuses améliorations par rapport à leur version Macintosh, notamment le jeu à deux...

FIGHTING VIPERS 2 [SEGA]

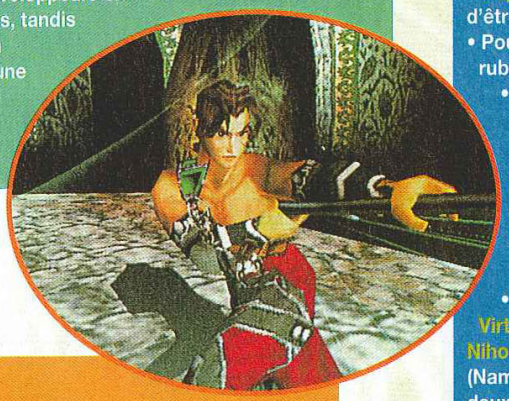
L'AM2 est, une fois de plus, de retour avec la suite de Fighting Vipers. Le système de jeu s'appuie sur les mêmes bases (trois boutons), mais des esquives et contres en 3D font leur apparition, les enchaînements sont plus libres, et les Dashs améliorés comportent des attaques en plein vol. De nouveaux personnages sont bien sûr prévus. Le design quant à lui a été confié à une société externe, Imaitoons, déjà responsable d'une campagne de pub pour la Saturn appelée : "Futur Buster Pandy & Retro".

Le graphisme est assez agressif et coloré, dans le style rebelle américain ! Alors que des rumeurs font état d'un Last Bronx 2 sur Model 3, FV 2 ne tourne que sur le Model 2. Et on dit qu'une conversion sur Saturn serait d'ores et déjà prévue... Le dernier jeu de combat 3D sur la 32 bits de Sega ?



NEW FIGHTING GAME [NAMCO]

On n'a pas pu résister au plaisir de vous montrer de nouvelles photos du prochain jeu de combat de Namco sur System 12 ! Voyez par vous-même et imaginez qu'il tourne en 60 images par seconde (Souledge en comportait seulement 30) !!! On sait que certains personnages de SoulEgde sont par ailleurs présents, comme Sophitia, et que le Ring Out est conservé. La Motion Capture y est encore plus belle. Les développeurs en sont très fiers, tandis que nous, on n'attend qu'une chose : pouvoir y jouer !



NOUVELLES ET RUMEURS

- Coolboarders 2 sur arcade, c'est pour bientôt.
- Le nouveau jeu de Eighting/Raizing est un shoot et tourne sur ST-V. Nommé BatRider, il permet un jeu en équipe de personnages. Une version Saturn serait d'ores et déjà prévue.
- Daytona 2 serait sur le point d'être fini.
- Pour Sega Rally 2, retour à la rubrique Japon !
- Bloddy Roar, après confirmation, ne tournerait pas sur une carte Sega ST-V mais bel est bien sur un dérivé du System 11. Ce qui explique sa rapide conversion sur Playstation.
- ProWrestling Featuring Virtua (Sega ST-V) et Shin Nihon Pro Wrestling 3 (Namco/Yuke's System 12) sont deux nouveaux jeux de catch sortis en salles d'arcade au Japon. Le premier a remporté un beau succès sur Saturn, tandis que le dernier est développé par la même équipe que Sougaiki (Square Soft).

Un combat de titans en perspective !

TIPS ET BUGS...

- Xevious 3d/G - Namco

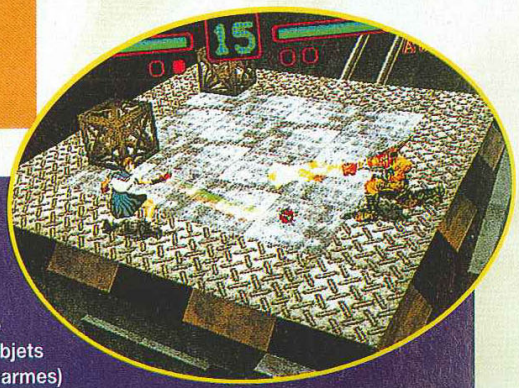
Utilisez Heihachi ou Paul : à l'écran-titre, maintenez gauche (ou droite pour le deuxième joueur) et appuyez sur A et B simultanément et Start.

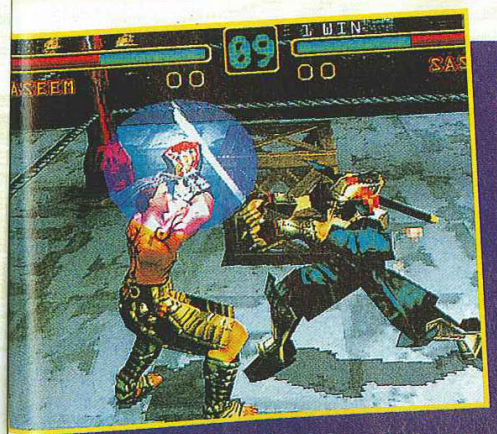
- Gekka No Kenshi (Last Blade) - SNK

Côté obscur : appuyez sur Start à la sélection.
Mode Time Attack : mettez les pièces, maintenez ABCD, et appuyez sur Start.

- Super Puzzle Fighter X - Capcom

Entrez SNK dans les rankings et... surprise !
Personnages secrets : maintenez Start, premier joueur sur Morrigan, deuxième sur Felicia. Si voulez Dan, appuyez 13 fois sur bas.
Pour Devilot : procédez de la même façon mais seulement quand le timer a atteint les dix secondes restantes.
Pour Gouki : faites gauche, bas, gauche, bas, gauche, bas et maintenez gauche. Appuyez sur un bouton (vous remplacez les gauches par des droites pour le deuxième joueur).





EHRGEIZ [SQUARE]

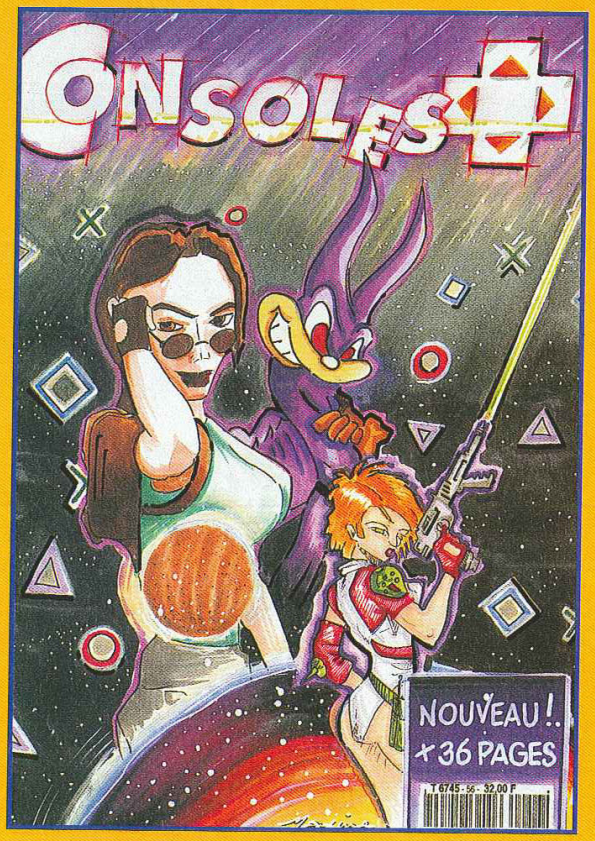
Nouvelles photos. Celles-ci concernent le prochain jeu développé par la Dream Factory, à qui l'on doit Tobal. Réalisé sur System 12, Ehrgeiz propose une interaction poussée avec le décor (avec rings sur plusieurs niveaux) et des objets utilisables par les personnages (mines, caisses, armes) appelé "all-range battle". Les armes et pouvoirs à distance sont eux aussi exploitables. Ayame, la petite écolière modèle (Sakura ?), possède ainsi un yoyo d'attaque ! Il serait judiciable de limiter l'usage de ces armes afin que la partie ne vire pas au shoot pure et simple ! Mais comme le jeu n'en est qu'à 50 % de son développement, on espère et on attend de voir...

En cette période de glaciation hivernale, Trollie et moi partons, comme chaque année, faire du ski. Je ne sais pas si vous êtes au courant, mais c'est mon oncle Hourkh qui a inventé ce sport. Les skis étaient à l'époque taillés dans d'énormes défenses de Halpin, une sorte de gros mammouth plus imposant et plus poilu qu'un Panda (d'où l'origine du nom ski alpin). Depuis, la tradition s'est transmise de génération en génération, et ce sport fait le bonheur de beaucoup d'entre vous aujourd'hui. Sur ce, bonne glissade les amis.

Bomboy et Trollie, celui Killy c'est celui qui l'est !

VAINQUEUR DU MOIS

Le grand vainqueur de ce début d'année est incontestablement Maxime Vanhaverbeke. Le dessin qu'il nous a envoyé est absolument magnifique, tant au niveau des couleurs que de la technique utilisée. La composition est excellente, et on se doute que Maxime a vraiment dû se casser la tête pour réaliser sa couverture. Certes, son nom de famille n'est pas facile à prononcer du premier coup, mais il gagne néanmoins un abonnement à Consoles+. Et ça, c'est pas difficile à comprendre ! Bien joué, mon ami.



OH SAMMMMY !

Q *Encore un lecteur qui me pose des tonnes et des tonnes de questions sur la Nintendo 64. En fait, elles touchent plus particulièrement à Zelda. Il souhaite connaître le support du*

R Salut Samy. Zelda est un jeu très attendu sur la Nintendo 64, surtout depuis que AHL est revenu du Japon. Il y a joué et, pauvres de nous, il ne se passe plus une journée sans qu'il en parle. Zelda 64 sortira une première

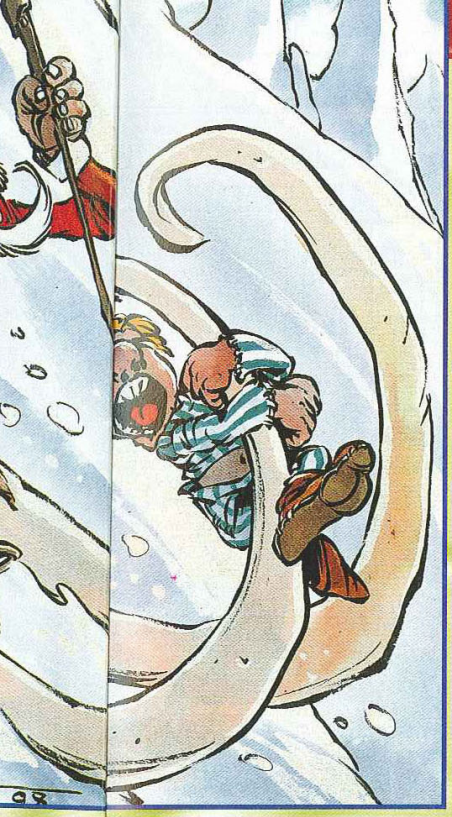
occupera 256 Mb, ce qui en fait le plus gros jeu jamais créé par Nintendo. Pour la petite histoire, sache que le jeu sera finalement deux fois plus important que le projet initial ! Ce qui explique certainement les nombreux reports des dates de sortie. Une version DD64 est aussi prévue, quelques mois plus tard. Il ne s'agira pas du même jeu, mais d'un Add-on proposant une quête différente. Il s'agit, là aussi, d'une première sur une console (ce genre d'opération est courant sur micro, mais pas dans le monde des consoles). Zelda 64 devrait sortir au début du printemps au Japon et surement à Noël 98 en France.

BEREAUX N'EST PAS UN BLAIREAU

Q *Mathieu Bereaux possède une N64 et une Playstation (le veinard !). Il aimerait connaître les dates de sortie en version officielle des titres suivants. Sur Playstation : Resident Evil 2, Men in Black, Parasite Eve et Medievil. Sur N64 : Goemon, San Francisco Rush, Mace the Dark Age, Super Mario 3, Diddy Kong Racing*

R Salut Blaireau. Oups ! M. Bereaux, pardon ! Donner les dates de sorties officielles n'est pas vraiment facile : les éditeurs changent souvent d'avis ! Tel jeu est retardé, un autre est avancé (plus rarement). La plupart des jeux qui figurent sur ta liste sont des titres japonais ou américains, ce qui rend encore plus approximatives leurs dates de sortie en France en version officielle. Resident Evil 2 sera sur les étals japonais cet hiver, on ne le verra donc pas avant le printemps en France. Men in Black devrait lui aussi sortir dans la première partie de l'année 98, tout comme Medievil, annoncé pour le mois de mai ou juin. Parasite Eve reste un mystère pour moi, disons qu'il pourrait (note bien l'emploi du conditionnel) sortir pour la rentrée prochaine. En ce qui concerne les jeux Nintendo 64, certains comme Diddy Kong Racing, Mace the Dark Age ou San Francisco Rush sont déjà disponibles en version officielle. Je n'ai aucune idée de la date de sortie de Mission Impossible ou de Goemon, désolé ! Zelda 64 est attendu pour le printemps prochain au Japon, et je pense que la version française arrivera

NI
BIS
Q
ses se
Theme
Coolb
un jou
R
jamais
pourra
un jeu
cette
Japon
active



Oups !
ardon !
es de
pas
iteurs
is ! Tel jeu
st avancé
part des
liste sont

encore
urs dates
version
2 sera sur
ver, on
ant le
en in
ortir dans
nnée 98,
nnoncé
uin.
ystère
ourrait

la
qui
do 64,
ong
ge ou
déjà
ficielle.
date de
ible ou
la 64
mps
pense
rrivera

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR LE 3615 TCPLUS

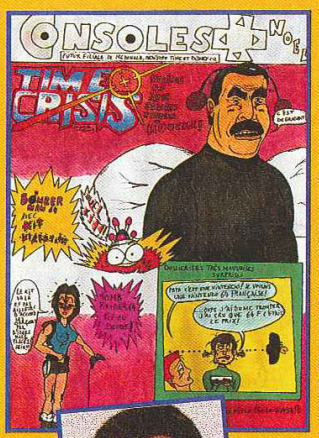
NINTENDO 64 BIS REPETITA...

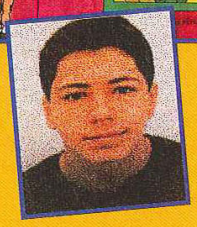
Q *Et pan, une question Nintendo 64 de plus ! Julien, de Rouen, du haut de ses seize ans, aimerait savoir si Theme Park, Resident Evil, Coolboarders et V-Rally sortiront un jour sur la Nintendo 64.*

R Salut Julien. Je doute que Resident Evil, V-Rally et Coolboarders sortent jamais sur N64. Par contre, il se pourrait bien que Theme Park, ou un jeu dérivé, voie le jour sur cette console. Je sais qu'au Japon un Sim City 64 se prépare activement, alors pourquoi pas un Theme Park (mais je ne suis sûr de rien). Un jeu à la Coolboarders est prévu, il s'appelle 1080 Snow Boarding et doit sortir durant le mois de février au Japon. D'après ce que AHL (encore lui !) en a vu lors du salon Space World de novembre 97, le jeu explose Coolboarders 2 ! Autant te dire que le jeu est très attendu par Switch à la rédaction. Un autre titre de snowboarding est aussi en développement sur N64, mais sa date de sortie reste à définir. Un clone de V-Rally à la sauce 64 bits est déjà disponible en version officielle : Top Gear Rally. Certes, le jeu ne propose pas autant de circuits, mais il est tout autant efficace. Mais si tu aimes V-Rally sache que la conversion est actuellement en cours sur N64. La date de sortie reste encore à définir, mais c'est déjà une bonne nouvelle, non ?

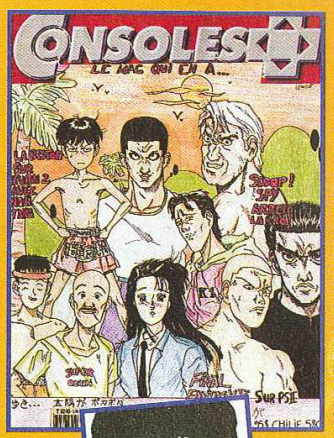
DILEMME... LEMME OK, C'EST BON

Q *Raphaël Poppon, un petit gars de 12 ans qui habite Dole dans le Jura (je connais bien le coin, je vais souvent vers Mouchard pendant les vacances !) se retrouve face à un insupportable problème. Il doit choisir entre deux jeux et ne sait pas lequel acheter :*

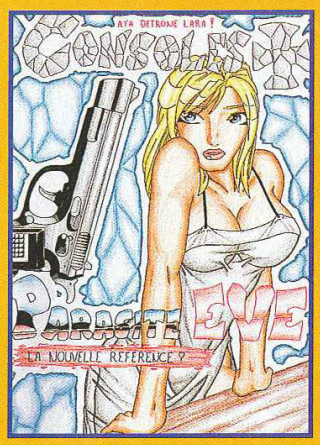




HAKIM EL MOUSSAOUI (PARIS)

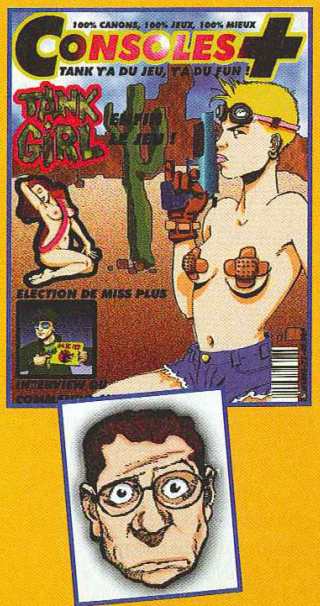


YOUSSEF FAHCHOUCH (NARBONNE)

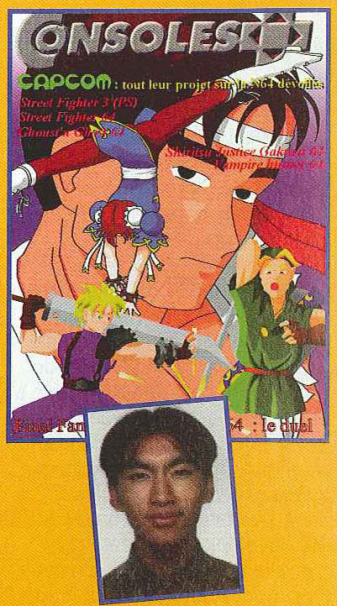


YACINE LALAM (PARIS)

ARAN SAMUS



ALEXANDRE CHICOT



ALAIN PETSANGHARN

Final Fantasy VII ou Tomb Raider II ? Il me demande donc de lui venir en aide.

Salut Raphaël. Je comprends ton hésitation ! Les deux jeux sont superbes, et il va être bien difficile de te dire lequel des deux choisir. La première réponse qui vient à l'esprit est de te dire d'acheter les deux. Mais, bien évidemment, ce n'est peut-être pas possible. Final Fantasy VII est un jeu de rôles à part entière. Tu gères tes personnages dans des mondes en pseudo 3D aux graphismes magnifiques. Les combats sont nombreux, t'apportent de l'argent et des points d'expérience. Il n'est pas évident et dispose d'une durée de vie conséquente : une cinquantaine d'heures pour un joueur de niveau correct. Les joueurs peu expérimentés le termineront en beaucoup plus de temps. Tomb Raider II est plus porté sur l'action et le but du jeu est différent : tu navigues de niveau en niveau à la recherche de la sortie en affrontant de nombreux ennemis. Les combats se déroulent en temps réel, pas le temps de trop réfléchir, pas de magie : on flingue et après on discute. Quoi qu'il en soit, les deux titres sont excellents et quel que soit ton choix, il te satisfera pleinement.

COUP DE MAIN A KEVIN

Kévin Guesdon possède une Playstation (pour une fois, ce n'est pas une Nintendo 64 !) et il voudrait savoir si Duke Nukem, GoldenEye et Turok sortiront sur sa console.

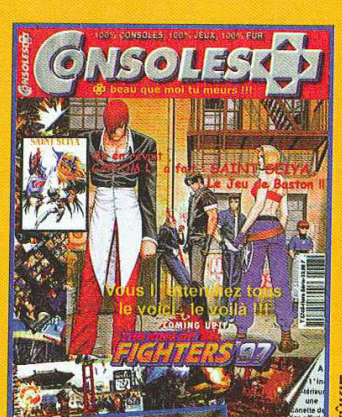
Salut Kévin. Duke Nukem a été testé dans le numéro 70. Le jeu était censé sortir à la fin du mois de novembre, mais depuis la date a été sans cesse repoussée. Il devrait être disponible dans les boutiques à l'heure où tu lis ces lignes. GoldenEye est un jeu exclusivement Nintendo 64. Il a été développé par Rare, qui travaille main dans la main avec Nintendo. Il est donc normal de voir un tel jeu sur Playstation. Turok est toujours prévu sur Playstation. Je ne connais pas encore sa date de sortie.

STÉPHANE PÈTE LES PLOMBS

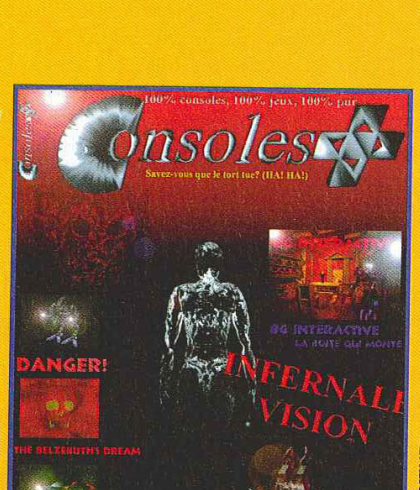
Stéphane Auriel (lave plus blanc) n'est pas content et il nous le fait savoir. Il trouve que les notes de Consoles+ sont beaucoup trop élevées. Il ne comprend pas pourquoi un jeu comme Shadows of the Empire a été noté 90%, alors que selon lui il ne mérite pas plus de 45%. Autre exemple, Mario Kart ne mériterait pas plus de 50%, car il trouve la jouabilité mauvaise (il dérape comme un kéké dans les virages et n'arrive pas à rattraper les adversaires).

Salut Stéphane. A juste titre, et comme beaucoup de lecteurs, tu trouves que les notes de Consoles+ sont trop élevées. Nous aussi ! J'espère que tu auras remarqué que depuis le numéro de janvier nous les avons revues à la baisse. Désormais, seuls les Méga Hits et Consoles+ d'or auront une note supérieure à 90%, et ils sont rares ! Les jeux notés entre 85 et 89% sont de très bons jeux auxquels il manque un petit quelque chose pour devenir un Méga Hit. Les jeux notés entre 80 et 84% sont des jeux moyens qui peuvent intéresser les inconditionnels du genre. De 75 à 79%, le jeu n'est pas vraiment une réussite, on se rapproche du jeu raté. À moins de 75%, c'est un sous-produit qu'il ne faut pas acheter. Voici pour le changement de notation. Concernant ta notation, je ne suis pas du tout d'accord avec toi : Shadows of the Empire est un très bon jeu. Il mérite tout à fait la note qu'il a eue. Il faut y jouer pour apprécier son ambiance. Mario Kart est très certainement le meilleur jeu de kart sur console, et sa jouabilité est excellente. Tu n'arrives pas à diriger ton kart ? Que se passe-t-il ? Dépêche-toi de prendre des cours ! Sais-tu au moins faire les dérapages qui donnent un Turbo ? Non, alors file vite

SOUHEIL SUBERVIE



YÛKIE



TANNY BOUBEKEUR

INCONNU

N'OUBLIEZ PAS !

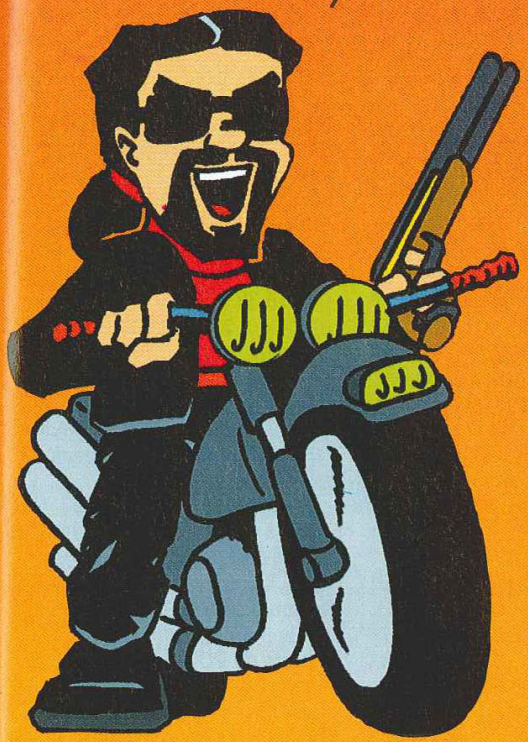
- Que vous pouvez toujours m'envoyer vos dessins sur disquette PC, ou Macintosh. Un enregistrement au format JPEG, TIFF ou PICT est impératif pour qu'on puisse les regarder sur nos ordinateurs. Les vainqueurs seront bien entendu récompensés au même titre que les dessinateurs traditionnels. Y a pas d'raison !
- Continuez à m'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo. N'hésitez pas à faire des grimaces ou à être naturel si vous êtes déjà moche (nous, avec Switch et le Panda, on est immunisés), on aime bien ça ! Merci les p'tits gars !
- Que Niiico (un nain ternaute) s'occupe de collecter les questions que vous désirez poser via le courrier électronique. Envoyez vos demandes à l'adresse suivante : nicolas@imaginet.fr. Si vous possédez une adresse E-mail, faites-le savoir dans votre courrier. Je glisserai votre adresse dans le magazine et vous pourrez ainsi communiquer entre vous. Sympa, non ?

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES +

Abonne-toi comme tu le sens !

Hé mec ! Viens t'éclater avec nous. Abonne-toi à Consoles +



1 AN (11 nos)
+
la manette Superpad*
319 F seulement

2 ANS (22 nos)
+
la manette Superpad*
+
la Memorycard*
599 F seulement

* Pour Nintendo 64 : **la manette Superpad** dotée de 5 boutons de tir et d'une fonction de commande visuelle, commande numérique octodirectionnelle, commande de poignée de jeux analogique, emplacement pour carte mémoire. **La Memorycard** : capacité de sauvegarde en mémoire de 32 K. Ne perdez plus jamais vos acquis au cours d'un jeu. Convient spécialement pour une utilisation dans les jeux de sports ou d'aventures. Fonctionne avec tous les jeux Nintendo 64 disposant de l'option "Sauvegarde" (Save).

OFFRE 1 AN

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (11 numéros) au tarif de **319 F** au lieu de ~~542~~ F soit **223 F d'économie**
Je recevrai la manette Superpad (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

C + 72 A

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

OFFRE 2 ANS

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **2 ans** (22 numéros) au tarif de **599 F** au lieu de ~~1004~~ F soit **405 F d'économie**
Je recevrai la manette Superpad et la Memorycard (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

C + 73 B

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F, la manette Superpad au prix de 179 F

Offres valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

SOPHIE, MA CHÉRIE

Q *Sophie est une des rares lectrices de Consoles+ à se donner la peine de m'écrire. Pour la remercier, je publie sa lettre et lui demande de m'envoyer sa photo (sur la plage en maillot de bain). Chose incroyable, elle est fan de football. Elle apprécie tout particulièrement le management des clubs. Ainsi, elle me demande si un tel jeu existe sur Playstation. Grande "amatrice" de sport de ballon, elle apprécie aussi les jeux de foot américain et aimerait qu'on en teste plus souvent.*

Electronic Arts et Acclaim sortent régulièrement des jeux exploitant ce sport. La série des Quaterback Club est excellente, nous avons d'ailleurs testé dans notre dernier numéro la version Nintendo 64 de ce jeu. . . Heureuse ?

PATRICK, MAIS PRESQUE

Q *Patrick Tiv, est un petit gars de Besançon, et c'est un mec comme je les aime : direct et efficace, il ne me pose qu'une seule question ! En l'occurence, il aimerait savoir si Psygnosis a le projet de développer Formula One ou Formula One 97 sur Saturn.*

R Salut Patriiiiick ! Toi, tu es mon ami pour toujours : une seule question, j'aime ça. Tu l'auras peut-être remarqué, Psygnosis ne développe ses jeux que sur Playstation. C'est une autre société qui s'occupe de programmer ses titres sur Saturn. Pour l'instant, Formula One 97 n'est pas annoncé sur la 32 bits de Sega, et je doute qu'il le soit un jour. La précédente version, Formula One, n'a toujours pas vu le jour sur Saturn, même 18 mois après sa sortie sur Playstation. Le nombre de jeux Psygnosis convertis sur Saturn est hélas trop faible, ce n'est pas toi qui diras le contraire.

LE PRIX D'EDDY KACE

Nos amis de la Réunion sont de plus en plus nombreux à envoyer leurs dessins. Ce mois de février n'échappe pas à la règle, et Samuel Lebon est le grand gagnant du prix d'Eddy Kace. Il recevra le prochain Consoles+ dédicacé par toute l'équipe, chez lui, dans sa maison de l'Ile de la Réunion, bien au chaud. Il faut dire que sa couverture des X-Men a retenu toute mon attention : Samuel a parfaitement su faire ressortir de l'ombre chacun des personnages ainsi que leur imposante musculature. Bravo Samuel !

R Bonjour belle Sophie. Enfin une jeune fille qui ose m'écrire ! Suis-je si répugnant ? Est-ce ma blonde moustache qui vous effraie, Mesdemoiselles ? A moins que ce ne soit l'odeur pestilentielle de Trollie. Si c'est le cas, je vous rassure tout de suite : on s'habitue rapidement. Donc, ma douce Sophie, tu apprécies énormément les simulations de sport, et plus particulièrement celles de football. Si tu aimes manager des équipes, t'occuper des transferts de joueurs, les masser après un match épuisant, les surveiller dans les douches, je te conseille vivement Football Manager 2 sur Playstation. Tu verras, tu ne seras pas déçue.
Les jeux de foot américain sont très nombreux aux Etats-Unis, car là-bas ce sport est très populaire. En France, il l'est

ANAÏS ANAÏS

Q *Anaïs Huchard habite Bruxelles, en Belgique, et aimerait avoir des précisions concernant le concours de couvertures dans Consoles+. A savoir : le format du dessin, le type de papier, le matos à utiliser, la taille des enveloppes, et si on peut plier ses dessins. Anaïs aimerait aussi savoir s'il faut inscrire quelque chose de particulier au dos du dessin.*

R Salut Anaïs. Tu as raison de me poser cette question. Beaucoup de lecteurs m'envoient des dessins sympathiques que je ne peux pas publier. L'idéal est d'envoyer vos œuvres sur une feuille de format A4 (21 x 29,7 cm) dans une enveloppe de la même taille. Evitez de plier vos dessins, car ça laisse des traces gênantes quand nous les publions dans le magazine. Vous pouvez dessiner en utilisant n'importe quelle technique : feutres, crayons de couleurs, aquarelle, peinture... peu importe. Mais il ne faut surtout pas réaliser un dessin au crayon de papier : c'est trop complexe à reproduire et le résultat dans le magazine serait catastrophique. N'oubliez surtout pas d'indiquer au dos du dessin votre adresse complète, ainsi que de fournir une photo de vous (surtout les filles !). Voilà, je pense avoir tout dit.

PROBLÈME DE BYTE

Q *Gérard Fabrice a des problèmes avec ses bytes (il n'est pas le seul, mais il n'y a que lui pour oser en parler). Il aimerait connaître la différence entre un mégabyte et un mégabit. Outre cet épineux problème, Fabrice se demande si un jour les consoles dépasseront la puissance des PC. Une question que tout le monde se pose à la rédaction !*

R Salut Fabrice. Tu as du mal à faire la différence entre les bits et les bytes. Je te comprends et ce n'est pas

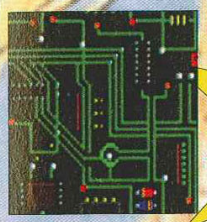
C'est la même chose pour les megabytes (Mb) et les mégaoctets (Mo) : 8 Mb = 1 Mo. A la différence des jeux sur micro PC ou Mac, quand on parle de la taille mémoire d'un jeu sur console, on donne généralement sa taille en megabytes. Par exemple, le prochain Zelda sur Nintendo 64 occupe un espace de 256 Mb, ce qui fait 32 Mo.
En ce qui concerne ta seconde question, sache qu'il est difficile pour une console de dépasser la puissance d'un PC. En effet, une console reste sur le marché de longues années sans pouvoir progresser ni gagner en puissance. Au contraire du monde du PC qui, lui, évolue à très grande vitesse : tous les mois, de nouvelles machines toujours plus puissantes arrivent sur le marché : en trois ans, le monde du PC est passé du DX2 cadencé à 66 MHz (le top à l'époque) au Pentium II à 300 MHz ! Et ce n'est pas terminé ! Intel annonce des machines à 500 et 600 MHz pour la fin de l'année 98 ! Rappelons que la fréquence du microprocesseur de la Nintendo 64 (la console la plus puissante du moment) est de 90 MHz environ. En résumé, ce qui fait la force d'un PC, c'est qu'il est évolutif : si la vitesse de son microprocesseur devient trop "lente", on change de microprocesseur pour un plus rapide ou on achète une carte 3D accélératrice (du genre 3Dfx). Note aussi que la résolution graphique d'un PC est bien meilleure que celle d'une console. Dans le monde des consoles, quand une machine devient obsolète... on en change (et tous les jeux qui vont avec !). Quoi qu'il en soit, certains jeux sur console n'ont pas d'équivalent sur PC... Miyamoto

se pour les
les
3 Mb = 1 Mo.
jeux sur
quand on
moire d'un
donne
lle en
mple, le
Nintendo 64
le 256 Mb, c
ta seconde
l est difficile
dépasser la
En effet, une
marché de
s pouvoir
en
aire du
, évolue à
tous les
achines
ntes arrivent
is ans, le
ssé du DX2
top à
Il à
pas
e des
0 MHz
98 !
quence du
a
le la plus
) est de
sumé, ce
C, c'est
vitesse de
devient
e de
un plus
ne carte
enre 3Dfx).
lution
bien
ne
e des
achine
en change
nt avec !).
ins jeux
Miyamoto
pas chez

Trendy JEUX VIDÉO

26, RUE MONGE - PARIS 75005
TÉL.: 01 55 42 12 11
MÉTRO : CARDINAL LEMOINE (LIGNE 10)

TRENDY CASSE LES PRIX !!!



KIT D'INSTALLATION*
MULTI-STANDARD PLAYSTATION (PLAN FOURNI)
49 FRS**

* CE KIT VOUS PERMETTRA D'UTILISER LES JEUX D'IMPORT AVEC UN GAIN DE RAPIDITÉ DE 20%
** OU 99 FRS PAR NOTRE TECHNICIEN

ACCESSOIRES COMPATIBLES N64

CABLE RGB	99 F
PAD	149 F
RALLONGE MANETTE	29 F
MEMORY CARD 1 MÉGA	79 F
ADAPTATEUR N64	
COMPATIBLE STARFOX	89 F
VIBREUR LUMINEUX	89 F
VIBREUR LUMINEUX + MEMO 256 2 IN 1	149 F
BOITIER ALIM. N64	199 F

429 F 399 F

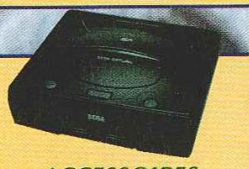
ACCESSOIRES COMPATIBLES PSX

MEMORY CARD 1 MÉGA	79 F
MEMORY CARD 120 BLOCKS	179 F
CABLE RGB	49 F
CABLE LINK	29 F
MANETTE COULEUR (JAUNE,ROUGE,VERT,BLEU)	69 F
RALLONGE MANETTE	29 F
WONDER STICK (MANETTE D'ARCADE PSX/SAT)	299 F
REAL ARCADE GUN (PISTOLET AVEC EFFET DE RECUL + PEDALIER COMPATIBLE AVEC TOUS LES JEUX PLAYSTATION ET SATURN	399 F

329 F

329 F

TOUS NOS PRIX SONT RÉVISABLES SANS PRÉAVIS. NOUS RÉSERVE DE STOCK DISPONIBLE. TOUTES LES MARQUES CITÉES CI-DESSUS SONT DÉPOSÉES PAR LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS.



ACCESSOIRES COMPATIBLES SATURN

CABLE RGB	99 F
PAD	49 F
RALLONGE MANETTE	29 F
MEMORY CARD 8 MÉGA	99 F
RAM CARD	89 F
WONDER STICK (MANETTE D'ARCADE PSX/SAT)	299 F
ADAPTATEUR SATURN IMPORT	69 F
REAL ARCADE GUN (PISTOLET AVEC EFFET DE RECUL + PEDALIER COMPATIBLE AVEC TOUS LES JEUX PLAYSTATION ET SATURN	399 F

AUTRES TITRES ET CONSOLES APPELEZ-NOUS !!!

TRENDY VOUS RACHETE CASH $$ OU ÉCHANGE TOUS VOS JEUX ET CONSOLES

BON DE COMMANDE

NOM :
PRÉNOM :
ADRESSE :
VILLE:
CODE POSTAL :

REGLEMENT PAR CHEQUE OU MANDAT UNIQUEMENT

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX

POUR TOUTE PRÉSENTATION DE CETTE PUB UNE

WINNER'S GAMES

Le pro du jeu vidéo

Tous les hits ! Toutes les nouveautés !

A LYON
pour l'acceuil, le choix, les conseils et les prix, Y PAS PHOTO

Jeux sur Nintendo 64 Playstation, Saturn, Super Nintendo, les meilleurs jeux sur PC, etc.

"Voir modalités en magasin"

CARTE DE FIDÉLITÉ - ÉCHANGE - RACHAT

2 adresses !

51, rue Victor Hugo
(métro Ampère)
LYON-2ème
Tél. 04 78 42 77 94

103, rue Anatole France
(angle av. Henri Barbusse - Métro Gratte-Ciel)
VILLEURBANNE
Tél. 04 78 85 08 46

POUR JOUER AVEC TOUS LES JEUX PLAYSTATION

MODIFICATION de votre PLAYSTATION

VOUS MÊME
KIT facile à poser.
Livré chez vous avec photo couleur et notice
68 F
port compris

Envoyez nous votre console PlayStation pour modification
Retour sous 24h dès réception de votre console.
159 F
port compris

CABLE RGB PlayStation
55 F
N'oubliez pas de joindre votre règlement.

PAR NOTRE TECHNICIEN
(en 10 min)
138 F

2 adresses pour vos modifications

TAÏ YOU VIDEO
44 avenue d'Ivry
Centre Commercial Oslo
75013 PARIS

Pour vos commandes une seule adresse :

FANTAISY GAME
52 Rue de l'Université
69007 LYON

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS un seul numéro

Grand concours

automobili Lamborghini

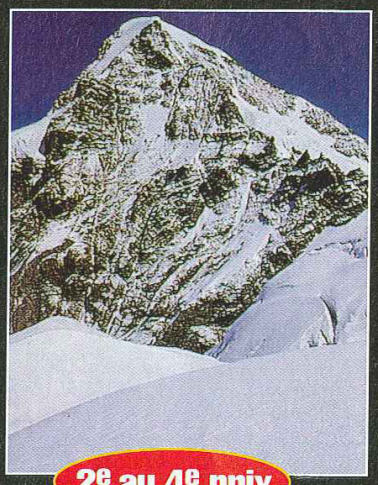
280 gagnants
+ de 500 lots

PASSEZ À LA VIT SS

REMPORTEZ LE CHAMPIONNAT AUTOMOBILI LAMBORGHINI ET GAGNEZ :

1er prix

1 stage de pilotage de 2 jours pour 1 personne à la Lamborghini Driving Academy d'Imola en Italie[1]



2e au 4e prix

1 semaine pour 2 personnes à la montagne[2]

5e au 10e prix

1 volant compatible Nintendo 64

11e au 20e prix

2 manettes et 1 kit vibration Nintendo 64

21e au 70e prix

1 paire de lunettes de soleil Sunrock

71e au 100e prix

1 tee-shirt et 1 casquette Automobili Lamborghini

Pour participer, vous devez gagner, **au jeu Automobili Lamborghini sur Nintendo 64,** le championnat "standard" **en mode "expert"** (6 tours sur les 6 circuits avec une Lamborghini Diablo). Une fois le championnat gagné, **photographiez le tableau de victoire final** qui s'affiche à l'écran. Renvoyez alors le bulletin de participation ci-contre dûment complété, accompagné de votre **photo d'écran** sur laquelle **le "victory code"** doit être parfaitement lisible. Le classement des 100 meilleurs temps déterminera la liste des gagnants. **La réponse à la question subsidiaire départagera les éventuels ex-aequo.**

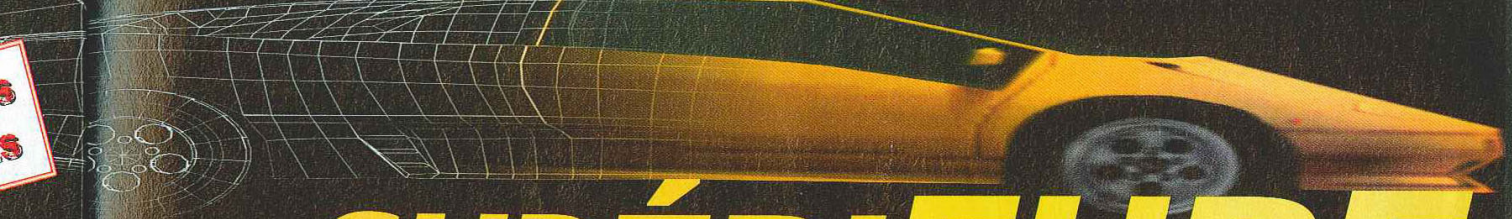
Choix : standard

Choix : mode expert

Tableau de victoire final

NOM
ADRE
CODE
AGE :
Com

NINTENDO64



TSSE SUPÉRIEURE

JOUEZ AU 08.36.68.11.41*

du 10 décembre 1997 au 10 février 1998 et gagnez chaque semaine

1er prix

1 Nintendo 64 et 1 jeu Automobili Lamborghini

6e au 10e prix

2 places de cinéma valables dans les salles Gaumont 1 tee-shirt Automobili Lamborghini

2e au 5e prix

1 jeu Automobili Lamborghini

11e au 20e prix

1 tee-shirt et 1 caquette Automobili Lamborghini

EXTRAIT DU REGLEMENT Le Grand Concours Automobili Lamborghini est un jeu gratuit et sans obligation d'achat qui se déroule du 21 novembre 1997 au 27 février 1998 minuit (le cachet de la poste faisant foi). Ce jeu se décompose en 2 parties : a) Un concours par téléphone du 10 décembre 1997 au 10 février 1998 inclus. Chaque semaine les 20 meilleurs scores réalisés sur le 08.36.68.11.41* seront récompensés. Chacune des 9 sessions concours commence le mercredi à 0h00 et se termine le mardi à 23h59. Le règlement complet est déposé en l'étude de Maître Caill, 2 rue Duphot,75001 Paris.
b) Le championnat Automobili Lamborghini qui récompensera les auteurs des 100 meilleurs scores réalisés sur le jeu Automobili Lamborghini en mode "expert" par défaut. Ne seront pris en compte que les bulletins dûment remplis et accompagnés d'une photo d'écran du tableau de victoire. Le règlement complet du Championnat Automobili Lamborghini est déposé en l'étude de Maître Ochoa, huissier de justice, 2 rue Paul Eluard,93000 Bobigny. Les 2 règlements sont disponibles sur simple demande écrite à : Titus, Concours Automobili Lamborghini, 310 avenue Daniel Perdrigé, 93370 Montfermeil.

1. Le 1er prix comprend le billet d'avion aller-retour Paris/Bologne et l'ensemble des prestations du stage (transferts, 2 nuits d'hôtel, repas, prêt des voitures, mise à disposition du circuit d'Imola). Si le gagnant est un mineur de moins de 18 ans ou n'est pas détenteur d'un permis de conduire catégorie B, le stage sera remplacé par un séjour de même durée; l'ensemble des prestations sera identique, mis à part pour les cours de pilotage qui seront remplacés par des tours de circuit avec un pilote.

2. Le 2e prix comprend, pour 2 personnes, l'hébergement en résidence tourisme et le forfait de remontées mécaniques pour 6 jours, pendant la période du 7 mars au 18 avril 1998. La destination est soumise aux disponibilités au moment de la réservation et pourra être l'une des 10 stations du catalogue hiver 97/98 de Class Rêves.

*2,23 FTTC/minute

Bulletin de participation

à retourner, accompagné d'une photo d'écran du tableau de victoire, avant le 27 février 1998 minuit à :

Titus/ Concours Automobili Lamborghini / 310 avenue Daniel Perdrigé / 93370 Montfermeil

NOM : ..... PRÉNOM :.....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

AGE : ..... VICTORY CODE (12 chiffres) : .....

Question subsidiaire

Combien de joueurs auront envoyé leur bulletin de participation au Championnat Automobili Lamborghini au plus tard le 27 février 1998 minuit ?

.....

Les informations vous concernant ne sont recueillies par Titus que pour la gestion du jeu-concours Automobili Lamborghini. Vous disposez d'un droit d'accès et de rectification sur ces informations par demande écrite adressée à Titus,conformément à la Loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

CASPER	349,00
DBZ HYPER DIMENSION + 1 MANETTE	449,00
FIFA 98	329,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**399,00**
LE ROI LION	299,00
LOST VIKING 2	299,00
LUCKY LUCKE	249,00
NBA LIVE 97	249,00
SCHTROUMPFS 2	**299,00**
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
SIM CITY 2000	349,00
SPIROU	199,00
SUPER MARIO ALL STAR	249,00
TERRANIGMA + GUIDE	399,00
TETRIS ATTACK	349,00
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	249,00

- MANETTE RHINO 69,00
- MANETTE ASCII 99,00
- ALIMENTATION SECTEUR 159,00
- PRISE PERITEL 149,00

Promos

ASTERIX	**149,00**
ASTERIX ET OBELIX	249,00
BATMAN FOR EVER	**149,00**
DONKEY KONG 1	249,00
FOREMAN FOR REAL	149,00
F ZERO	149,00
HAGANE	**99,00**
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	199,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00
JUDGE DREDD	**149,00**
KILLER INSTINCT	**99,00**
LES SCHTROUMFS	199,00
MARIO KART	199,00
MORTAL KOMBAT	129,00
MORTAL KOMBAT 2	169,00
MYSTIC QUEST	129,00
NHL 96	129,00
PACK ATTACK	149,00
PLOK	129,00
REVOLUTION X	**99,00**
SUPER BC KID	**149,00**
STARTRECK DEEP	149,00
STAR WARS	249,00
SUPER SOCCER	149,00
SUPER TENNIS	149,00
TETRIS + DR MARIO	249,00
TINTIN AU TIBET	199,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT	**199,00**
WARLOCK	129,00
WORLD MASTER GOLF	149,00
WRESTLEMANIA	**169,00**
ZELDA 3	229,00
ZOOP	99,00

Megadrive

FIFA 98	299,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	199,00
J. MADDEN 97(EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**199,00**
NBA LIVE 97 (EUR)	199,00
SCHTROUMPS 2 (EUR)	199,00

- MANETTE 6 BOUTONS 69,00

Promos

ALIEN 3 (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	199,00
DT ROBOTNIK (EUR)	129,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**149,00**
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00
FIFA 97 (EUR)	169,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	129,00
J. MADDEN 96 (EUR)	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	199,00
NBA JAM TE (EUR)	**129,00**
NBA LIVE 96 (EUR)	149,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	99,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	129,00
NHL 96 (EUR)	149,00
PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
REAL MONSTER (EUR)	99,00
REVOLUTION X (EUR)	**99,00**
ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
ROLO THE RESCUE	**99,00**
SOLEIL (EUR)	**149,00**
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	**99,00**
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	**199,00**
ZOOP (EUR)	69,00

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 999 F

DINOSAURE VIRTUEL + CALCULATRICE
ou
CHIEN VIRTUEL + CALCULATRICE
99 F

Game Boy

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR 349 F

ASTERIX	149,00
ASTERIX ET OBELIX	249,00
BOMBER JACK	99,00
BRAIN DRAIN	199,00
DOCTEUR MARIO	129,00
DONKEY KONG LAND 2	229,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00
EARTH WORM JIM 2	129,00
F1 RACE	129,00
FERRARI	129,00
GOLF	129,00
HERCULE	249,00
KILLER INSTINCT	199,00
KIRBY'S DREAM LAND	199,00
LE ROI LION	249,00
LES SCHTROUMPS	199,00
MARIO ET YOSHI	129,00
MARIO LAND	169,00
MARIO LAND 2	199,00
MARIO PICROSS	199,00
MAX	99,00
MEGAMAN WORLD	129,00
MORTAL KOMBAT 3	169,00
PINOCCHIO	249,00
POP UP	99,00
PRIMAL RAGE	99,00
SPIROU	129,00
STREET FIGHTER 2	249,00
TAMAGOSHI	199,00
TARZAN	169,00
TETRIS ATTACK	199,00
TINTIN AU TIBET	199,00
UN INDIEN DANS LA VILLE	249,00
WARIO LAND	199,00
WAVE RACE	129,00
WWF RAW	149,00
ZELDA	129,00

3DO

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	**99,00**
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00
BATTLE SPORT	99,00
CASPER (NTSC)	**99,00**
CORPSE KILLER	69,00
DOOM	99,00
FIFA SOCCER	**99,00**
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00
FLYING NIGHTMARE	99,00
HELL	99,00
IMMERCENARY	99,00
INCREDIBLE MACHINE	99,00
IRON ANGEL	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00
KING DOM : THE FAR REACHES	99,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00
OLYMPIC GAMES	**299,00**
PEEPLE BEACH GOLF	99,00
PGA 96	99,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00
QUARANTINE	99,00
RETURN FIRE	99,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
SAMPLER 2 10 DEMOS	
+TEST MEMOIRE 15 mn	**79,00**
SHOCK WAVE 1	69,00
SHOCK WAVE 2	99,00
SNOW JOB	99,00
SPACE HULK	**99,00**
SPACE PIRATE	99,00
STAR BLADE	99,00
STATION INVASION	99,00
STELLA 7	79,00
STRIKER	99,00
SYNDICATE	99,00
TOTAL ECLIPSE	99,00
VIRTUOSO	99,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
WING COMMANDER 3	**99,00**
ZNADNOST	**99,00**

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM 990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Neo Geo

ART OF FIGHTING	249,00
FATAL FURY II	249,00
WORLD HEROES II	249,00

Nec

→ **MEMORY CARD 199 F**

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

DINOSAURE, CHIEN ou DAUPHIN VIRTUEL **49 F**

Neo Geo CD

→ **NEO GEO CD + 1 jeu au choix 2490 F**

AGRESSOR OF THE DARK	
COMBAT	199,00
ALFA MISSION 2	199,00
FATAL FURY 3	199,00
FATAL FURY SPECIAL	**199,00**
FOOTBALL FRENZY	199,00
GALAXY FIGHT	199,00
GHOST PILOT	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	199,00
KING OF FIGHTER 97	**399,00**
NINJA MASTER	199,00
POWER SPIKES	149,00
PULSTAR	199,00
SAMOURAI SHODOWN 4	**399,00**
SAMOURAI SHODOWN RPG	399,00
SUPER SIDE KICK 2	199,00
TWINKLE STAR SPRITES	199,00
VIEW POINT	199,00
WORLD HEROES PERFECT	199,00

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 299,00

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire

PARIS
36, rue de Rivoli

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

ESPACE 3 games

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

Playstation

➜ **PLAYSTATION + 1 MANETTE + 100 F de bon d'achat*** **990 F**
➜ **VOLANT + PEDALIER** **449 F**
➜ Psychopad **299 F**
➜ Pistolet **199 F**

* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

• SOURIS	169,00
• PRO ACTION REPLAY	349,00
• CABLE DE LIAISON	169,00
• MANETTE	99,00
• MANETTE ASCII	149,00
• RALLONGE MANETTE	89,00
• MEMORY CARD	99,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	199,00
• PRISE PERITEL RGB	149,00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	269,00

JEUX USA

ANDRETTI RACING 149,00
FINAL FANTASY VII 249,00
RESIDENT EVIL 2 399,00

JEUX JAP

ACE COMBAT 2 199,00
AUTO DESTRUCT 369,00
BASTARD 199,00
BREATH OF FIRE3 449,00
DRACULA X 249,00
DRAGON BALL Z GT 199,00
EIN HANDER 499,00
FINAL FANTASY VII 199,00
FRONT MISSION 2 499,00
GRAN STREAM SAGA 399,00
GRAN TOURISMO 469,00
MARVEL HEROES 199,00
RESIDENT EVIL 2 499,00
ROCKMAN BATTLE CHASE (KART) 199,00
TOBAL 2 499,00

JEUX EUROPEENS

ACTUA SOCCER 2 CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE + MERORY CARD 299,00
ACE COMBAT 2 349,00
ACTUA SOCCER 2 349,00
AGENT AMSTRONG 299,00
AIR RACE 349,00
ALERTE ROUGE 349,00
BLACK DOWN 249,00
BUSHIDO BLADE TEL
BUST A MOVE 3 249,00
CAESAR PALACE 349,00
CASTLE VANIA 369,00
CLOCK TOWER 349,00
COLONY WARS 369,00
COOL BOARDERS 2 349,00
COURIER CRISIS 329,00
CRASH BANDICOOT 2 349,00
CROC 369,00
CRYPT KILLER 249,00
DEVIL DECEPTION 349,00
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN 399,00
DISCWORLD 2 299,00
DRAGON BALL FINAL BOUT 299,00
DUKE NUKEM 3D 369,00
DYNASTY WARRIORS 349,00
EXHUMED 299,00
EXPLOSIVE RACING 349,00
FANTASTIC FOUR 299,00
FELONY 349,00
FIFA 98 349,00
FIFA SOCCER 97 199,00
FIGHTING FORCE 369,00
FINAL FANTASY 7 369,00
FORMULA KART 349,00
FORMULA ONE 97 369,00
G POLICE 369,00
GTA 349,00
HERCULES 349,00
HERK'S ADVENTURA 369,00
ISS PRO 369,00
IZNOGOOD 349,00
J. MADDEN 98 369,00
JERSEY DEVIL 349,00
JHONA LOMU RUGBY 369,00
JURASSIC PARK : THE LOST WORLD 369,00
LAST DYNASTY 349,00
LAST REPORT 349,00
LEGACY OF KAIN 249,00
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2 349,00
LITTLE BIG ADVENTURE 349,00
LOST VIKING 2 299,00
MAGIC THE GATHERING 299,00
MARVEL SUPER HEROES 349,00
MDK 349,00
MEGAMAN BATTLE AND CHASE 349,00
MEGAMAN X3 299,00
M6 TURBO RACING 349,00
MICROMACHINE 3V 369,00
MIDNIGHT RUN 349,00
MONOPOLY 299,00
MOTO RACER 369,00
NBA PRO 369,00
NAGANO 369,00
NASCAR 98 369,00
NBA 98 369,00
NBA IN THE ZONE 2 199,00
NBA LIVE 97 199,00
NHL 98 369,00
NHL BREACKAWAY 98 329,00
NIGHTMARE CREATURE 349,00
NUCLEAR STRIKE 369,00
ODD WORLD 329,00
OVER BOARD 349,00
PANDEMONIUM 2 349,00
PANZER GENERAL II 369,00
PERFECT ASSASSIN 349,00
PERFECT WEAPON 199,00
PGA TOUR 98 369,00
POWER RANGER ZEO 349,00
POWER SOCCER 2 349,00
RAGE RACER 349,00
RAPID RACER 349,00
REBEL ASSAULT 2 369,00
RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT 299,00
RISK 299,00
ROCK N'ROLL RACING 2 349,00
SHADOW MASTER 349,00
SIM CITY 2000 349,00
SKULL MONKEY 369,00
SOUL BLADE 399,00
SPICE WORLD TEL
STEEL REIGN TEL
STREET FIGHTER COLLECTION 349,00
STREET FIGHTER EX PLUS 349,00
SUPER PANG COLLECTION 299,00
SWAGMAN 249,00
TENNIS ARENA 349,00
TEST DRIVE 4 349,00
TETRIS PLUS 299,00
TIME CRISIS + GUN 549,00
TOCA TOURING CAR 369,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD 299,00
TOMB RAIDER 2 349,00
TRANSPORT TYCOON 299,00
VANDAL HEART 299,00
VERSAILLES 349,00
V RALLY 349,00
WARCRAFT 2 369,00
Z 299,00

Promos

JEUX JAP

TOSHIDEN 3 99,00
VAMPIRE 99,00

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY 149,00
BATMAN FOREVER 149,00
BATTLE SPORT 99,00
BREAK POINT TENNIS 199,00
BURNING ROAD 169,00
BUST A MOVE 2 149,00
CASPER 199,00
CRUSADER NO REMORSE 149,00
DISRUPTOR 199,00
FADE TO BLACK 169,00
GRID RUN 169,00
HEXEN 199,00
HI OCTANE 99,00
IRON AND BLOOD 99,00
IRON MAN 129,00
INTERNATIONAL SOCCER DX 199,00
KILLING ZONE 99,00
MAGIC CARPET 149,00
NBA IN THE ZONE 169,00
NBA JAM EXTREME 99,00
NEED FOR SPEED 2 199,00
NHL 97 199,00
NHL POWER PLAY 199,00
OLYMPIC SOCCER 199,00
PROJET X2 149,00
RAVEN PROJECT 149,00
RAYMAN 169,00
RETURN FIRE 169,00
REVOLUTION X 129,00
SHOCKWAVE 99,00
SLAM AND JAM 96 99,00
STAR GLADIATOR 149,00
THUNDER HAWK 2 169,00
TOMB RAIDER 199,00
TOTAL NBA'96 169,00
TRACK'N FIELD 169,00
TUNEL B1 199,00
VIEW POINT 149,00
VIRTUA OPEN TENNIS 99,00

Saturn version PAL

➜ **SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + 100 F DE BON D'ACHAT*** **990 F**

• VOLANT + PEDALIER + NEED FOR SPEED	499 F	SI VOUS ACHETEZ UN JEU	99 F
• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	249 F	• PAD ANALOGIQUE	199 F
• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS	149 F	• ADAPTATEUR 6 JOUEURS	259 F

JEUX JAP

DEAD OR ALIVE 399,00
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL + RAM 449,00
KING OF FIGHTER 96 399,00
LAST BRONX 199,00
LAYER SECTION 399,00
SAMOURAI RPG 399,00
SHINNING FORCE 3 399,00
STREET FIGHTER VS X MEN 449,00
THUNDER FORCE II 399,00

JEUX EUROPEENS

ATLANTIS 369,00
BUST A MOVE 3 249,00
CROC 369,00
DIE HARD TRILOGY 299,00
DISCWORLD II 329,00
DUKE NUKEN 3D 369,00
ENEMY ZERO 369,00
FIFA 98 369,00
FIGHTER MEGAMIX 299,00
FORMULA KART 369,00
FRANKENSTEIN 299,00
JHONA LOMU RUGBY 369,00
JOHN MADDEN 98 369,00
JURASSIC PARK : LOST WORLD 299,00
LAST BRONX 329,00
MAGIC THE GATHERING 349,00
MARVEL SUPER HEROES 349,00
MICROMACHINE 3V 369,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY 299,00
NASCAR 98 369,00
NBA ACTION 98 369,00
NBA LIVE 97 199,00
NBA LIVE 98 369,00
NHL 98 329,00
QUAKE 369,00
SCOR CHER 149,00
SEGA TOURING CAR 369,00
SONIC R 369,00
SOVIET STRIKE 249,00
STEEL SLOPE SLIDER 369,00
UPER PUZZLE FIGHTER 299,00
SYNDICATE WARS 369,00
TETRIS PLUS 299,00
WARCRAFT 2 369,00
WIPE OUT 2097 329,00
WORLD WIDE SOCCER 97 249,00

Promos

DINOSAURE, CHIEN ou DAUPHIN VIRTUEL 49 F

JEUX JAP

NIGHTS 99,00

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY 199,00
BATMAN FOR EVER 169,00
BUBBLE BUBBLE 169,00
BUST A MOVE 2 169,00
CRUSADER NO REMORSE 149,00
D 149,00
DARIUS II 99,00
DAYTONA USA CC 99,00
DOOM 149,00
DRAGON HEART 149,00
FIFA 96 129,00
FIGHTING VIPERS 99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT 99,00
HEXEN 199,00
IRON MAN 129,00
JACK IS BACK 149,00
LEGEND DE THOR 2 149,00
MAGIC CARPET 169,00
MORTAL KOMBAT 2 149,00
NBA JAM EXTREME 99,00
NIGHT 129,00
REVOLUTION X 99,00
SEGA AGES 99,00
SPACE HULK 2 199,00
THEME PARK 169,00
VIRTUA FIGHTER KID 99,00
VIRTUAL ON 99,00
WWF IN YOUR HOUSE 129,00

Nintendo 64

NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat* 999 F

BLAST CORPS 449,00
BOMBERMAN 399,00
CHAMELEON TWIST 499,00
CLAYFIGHTER 63 1/2 499,00
DIDDY KONG RACING 399,00
DOOM 499,00
DUKE NUKEM 64 469,00
EXTREME G 399,00
F1 POLE POSITION 449,00
FIFA 98 499,00
GOLDEN EYE 007 399,00
HEXEN 499,00
ISS 64 499,00
J. MADDEN 98 499,00
KILLER INSTINCT GOLD 499,00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS 499,00
MACE 499,00
MISCHIEF MAKER 399,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY 449,00
NAGANO 499,00
NBA HANGTIME 449,00
NBA PRO 499,00
NFL QUATERBACK 98 449,00
PILOT WINGS 64 449,00
SAN FRANCISCO RUSH 449,00
STARWARS 499,00
SUPER MARIO 64 399,00
SUPER MARIO KART 64 399,00
TOP GEAR RALLY 499,00
TUROK 399,00
WAVE RACE 64 399,00
WAYNE GRETZKY HOCKEY 449,00

FORCE PACK VIBREUR	129 F	MANETTE	199 F
VOLANT + PEDALIER	499 F	MEMORY CARD	99 F
RALLONGE	99 F	MEMORY CARD 4X	199 F
MANETTE		ACTION REPLAY	399 F

* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

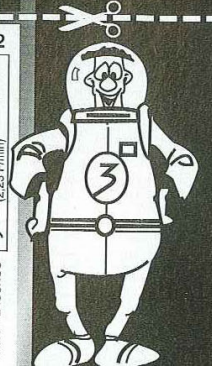
Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ❒ SUPER NINTENDO ❒ SUPER NES ❒ SUPER FAMICOM ❒ MEGADRIVE ❒ NEO GEO ❒ 3 DO ❒ JAGUAR ❒ PLAYSTATION ❒ SATURN ❒ NINTENDO 64

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs
❒ Carte Bancaire N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (2,23 F/min)



CONSOLE + 02/98

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

PETITES ANNONCES

emap•alpha
150, rue Galliéni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 16 00
Directeur délégué
Gorune Aprikian (16 10)
Directeur du marketing
Roland Claverie (17 63)
Responsable administratif et financier
Christel Marjotte Beylerian (16 03)

CONSOLES+
150, rue Galliéni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 16 72
Fax rédaction : 41 86 16 96
Fax pub : 41 86 17 67
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Directeur d'édition
Vincent Cousin (16 05)
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Secrétariat
Juliette van Paaschen (16 72)
Rédacteur
Richard Homsy (Spy)
Chef de rubrique
Nicolas Gavet (Niiico)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher
Création maquette
Catherine Verchère
Maquette
Marie-Pierre Debray, Olivier Mourgeon (1er maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani, correspondant permanent au Japon, Gia-Dinh To, François Garnier (le Panda), Maxime Roure (Switch), Sébastien Le Charpentier (Cheub), Fabrice Collin, Tiburce, Nathalie Reuiller, Bernard Rougeot, Philippe Karakasyan, Eléonore Rosenberg.
Directrice commerciale
Lara Wytochinsky (16 24)
Directrice de publicité
Carine Barrel (16 31)
Chef de publicité
Karine Le Brozec (16 32)
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10
Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)
Fabrication
Isabel Delanoy (17 90)

Service abonnements
Tél. : 01 64 81 20 23
France : 1 an (11 numéros) : 297 F (TVA incluse)
Etranger : 1 an (11 numéros) : 398 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 397 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets), BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA. Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris. **Principal actionnaire :** EMAP FRANCE. **Propriétaire :** EM-IMAGES. **PCA et directeur de la publication :** Keith Marriott. **N° de commission paritaire :** 73201. **Dépôt légal :** janvier 1998. **Photocomposition, montage :** Euronumérique. **Photogravure :** EPS, PPDL. **Imprimeries :** BV Roto, Tremblay-en-France (93); Imaye, Laval (53). **Distribution :** Transport Presse. **Département diffusion : Directeur délégué :** Pierre Christophe. **Directeur des ventes France/Export :** Annie Baron. **Trade Marketing :** Marlène Reux. Ventes (réservé aux dépositaires de presse) : **Synergie Presse :** 150, rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex. Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23. Terminal ordinateur E 76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de

VENTES

PLAYSTATION

Vds sur PS Euro : Résident Evil, Burn-Road, Vol Madcatz. **Sébastien ROUSSEAU, 27 rue des Econdeaux, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 01.48.29.53.70.**

Vds Jx PS et Sat de 130 F à 220 F pce : FF7, Cras + 2, etc... **Christophe MARIGNOL, 6, place du Moustier, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 01.49.11.13.76.**

Vds CD de Démo (Croc, Adidat, Power, Soccer, etc.) + Overblood. **Renaud BADELIER, 13, rue du Maréchal Leclerc, 51260 Saint-Just-Sauvage. Tél. : 03.26.80.07.84.**

Vds PSX, tbe. **Mehdi BOUHALOUA, 1, square Henri-Dunant, 93260 Les Lilas. Tél. : 01.43.63.02.54.**

Vds, Ach. éch., JX N64 PSX Nec. **Bertrand MUR, Rue Principale, 65240 Arreau. Tél. : 05.62.98.62.67.**

Vds V-Rally : 200 F; Tobal : 100 F; Fifa 97 : 150 F, T-NBA 96. **Lionel KTORZA, 74 rue le Colombier, 13190 Allauch. Tél. : 04.91.21.93.72.**

Vds Fifa 97 sur Playstation : 80 F. **Ludovic BLAZY. Tél. : 04.93.44.10.17.**

Fighting Force : 300 F. **Hugo MASLARD, 40, rue Exelmans, 78140 Vélizy. Tél. : 01.39.46.59.44.**

Vds jx PSX Wipeout : 100 F; NFS : 100 F; Formua 1 : 200 F. **DamieN HACINI, Visn Lieu dit, 71710 Marmagne. Tél. : 03.85.56.10.95.**

Vds PSX Multi Standard + 2 pads + mémory Card + 26 jx, px : 4 500 F. **Sergie MONTFIRO, 10, rue Gabrielle, 75018 Paris. Tél. : 06.60.11.55.90.**

Vds 5 jx, PSX : 650 F; Tomb Raider, Résident Evil, Over Blood... **Frédéric PETRONIO, 37 rue des Fades, 06510 Gattières. Tél. : 04.93.08.39.25.**

Vds PS + 2 man. + MC + Soul-B + V-Rally + Exhumed, px : 1 400 F. **Xavier DENAND, 31/191, rue de l'Avenir, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 01.48.29.34.89.**

Vds Nbx jx playstation (Jap-USA-Français). **Pierre CARLIA, 382, bd St Exupéry, 38230 ST Colombe. Tél. : 01.74.96.28.52.**

Vds Tomb Raider : 150 F; Pandem Onium, Extrême Tennis, True : 100 F Pintball. **Jean-Philippe CARPANEDO, 12, chemin des Rompides, 13820 Ensues-la-Redonne. Tél. : 04.42.44.85.30.**

Vds jx PSX Jap et US de 100 à 250 F. **Sébastien VIROT, Le Tremblay, 01190 Boissey. Tél. : 03.85.51.81.91.**

Vds playstation multistantard + 23 jx + mem Card + man, px : 2 500 F. **Régis LEJEAN, 15, rue du Pavé Neuf, 77250 Moret-sur-Loing. Tél. : 06.12.35.71.28.**

SATURN

Vds R-Evil 200 F, Last Bronx, F. Gemamix jap. **Stéphan VEILLON, 20, rue de la Fusterie, 66000 Perpignan. Tél. : 06.80.17.24.52.**

Vds Saturn + 3 jx + 2 pads, px : 750 F. **Thierry BOITEAU, L'Hermais, 49500 Segre. Tél. : 02.41.61.96.42.**

Vds Sega Rally, px : 250 F. **Jérémie ROUSSINET, 53, route National, 51240 Chepy. Tél. : 03.26.67.51.69.**

Vds SAT + 2 man. + Vol. + 11 jx (C & C S. Rally, Nights, Tom. R), px : 2 200 F. **Christophe AISSA, 292, rue Charpentier, 59111 Bouchain. Tél. : 03.27.27.70.38.**

Vds Saturn + 2 man. + adapt. Uni + 5 jx (Manx TT). **Ludovic EVANNO, 2, rue Diderot, 54130 Saint Max. Tél. : 03.83.21.29.92.**

Vds Saturn 2 jx + 2 man. + 2 démo, px : 1 000 F. **Anthony PONCET, 609, rue Hélène, 78530 Buc. Tél. : 01.39.56.15.84.**

Vds sur Saturn Resident Evil, px : 230 F, F. Megamix jap : 160 F. **Stéphan VEILLON, 20 rue de la Fusterie, 66000 Perpignan. Tél. : 06.80.17.24.52.**

Vds Saturn + adapt. US/JAP + Sega Rally + 1 pad + WHP, px : 750 F. **Girard Alexandre, 7, place de l'Eglise, 95750 Le Bellay-en-Vexin. Tél. : 01.34.67.41.89.**

Vds Worlowide Soccer 98 : 250 F (neuf). **Nicolas POTIER, 16, av. de Lowendal, 75015 Paris. Tél. : 01.47.34.81.98.**

Vds Sat Jap. + 5 jx (D Force + Sam Rpg) + 3 pads, px : 1 750 F à déb. **Yaya KANE, 2, rue des Baudrieux, 94000 Créteil. Tél. : 01.43.99.96.50.**

Vds Saturn + 2 man. + 4 jx, px : 1 500 F. **Jérôme VIRICEL, 22, rue René Cassin, 71200 Le Creusot. Tél. : 03.85.80.36.07.**

Vds Saturn + 18 jx (Die Hard Myst Tomb Raider DBZ...). **Vincent LOMBARD, 16, bis av. Jean Jaurès, 91430 Igny. Tél. : 01.69.41.31.96.**

Vds Saturn + pad + 4 jx, px : 950 F. **Cyril KHOUDRI, 13, rue de Bruxelles, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 01.43.76.86.54.**

Vds Saturn + Doom + Virtua Racing + Vitrua Fighter 2, px : 1 600 F. **Arnaud BOURGIN. Tél. : 01.46.22.49.16.**

Vds Sat Jap + 7 jx + Stick Astro + Twin Stick (VFMIX...). **Philippe LEDRU, 15, avenue du Mesnil, 94210 La Varenne. Tél. : 01.45.11.85.90.**

Vds Saturn + Virtua Fighter 2 + DBZ2 + Adapt. Jap/USA, px : 800 F. **Cédric JULLIAN, 41, rue de Biou, 41350 Huisseau s/Cosson. Tél. : 02.54.20.34.10.**

Vds King of Fighters 95 VF + Street Figther Alpha 2 + Sega Rally, px : 500 F. **Jérôme MARTINEAU, 17, rue de Malte, 75011 Paris. Tél. : 01.47.00.74.89.**

Vds Command and Conqueur WWS 97, Myst Sim City 2000. **Jean-Louis RICHARD, 76, route de Pernes, 84210 Althen-des-Paluds. Tél. : 04.90.62.16.96.**

NINTENDO 64

Vds Mario 64, M.-Kart, Extr-G/ls S64, Wave-R, px : 250 F à 360 F. **Jean Nicolas FAVRE, 3 route de Souchez, 62143 Angres. Tél. : 03.21.45.00.34.**

Vds Mario Kart 64 : 260 F ou éch. **Guillaume BOURGUIGNON, 353 rue chemin du Mas de L'Huile, 34980 Montferrier. Tél. : 04.67.59.81.27.**

Vds Nintendo + 2 man. + 5 jx, px : 500 F. **Jonathan SALA. Tél. : 05.45.35.83.21.**

Vds N64 + man. + Turok + Wave Race, px : 1 500 F. **Michael MENUGE, 643, Golf Hôtel, BP 203, 83407 Hyères Cedex. Tél. : 04.94.65.95.64.**

Vds Sur N64 jx : IS S64, Goemons, etc.. de 250 F à 300 F. **Loïc LE BIHAN, 32 rue Amédée Usséglia, 92350 Plessis-Robinson. Tél. : 01.42.96.30.69.**

Vds Lylat Wars sur N64 ou éch. **Bertrand MUR, Rue Principale, 65240 Arreau. Tél. : 05.62.98.62.67.**

Vds jx N64 Mario Kart, Mario 64, px : 270 F pce. **Olivier COLOMB, 15, rue du Pré de l'Empereur, 27140 Gisors. Tél. : 02.32.27.15.89.**

Vds N64 + 1 jx, px : 1 000 F ou éch. ctre PS + Jx en MG. **Omar BOUMAACHOUR, 14, rue des Pins, Appt 55, 59760 Grande-Synthe. Tél. : 03.28.21.73.73.**

Vds JX N64 M.Kart et MRC, le lot : 450 F. **Madani BRAHAN, 7, rue Emile-Zola, 93230 Romainville. Tél. : 01.48.45.67.66.**

SUPER NINTENDO

Vds SNES + jx + S Game boy + game boy + 2 man, px : 2 000 F. **Laurent Kirik, 7 rue Pegase, 68850 Staffeldelden. Tél. : 03.89.55.33.13.**

Vds SNIN + 7 jx, px : 1 000 F ou éch. ctre N 64 **Benjamin LEVEQUE, 42 rue Joël Recher, 13007 Marseille. Tél. : 04.91.31.67.78.**

Vds Snin 2 pad 6 jx (M Kart-Vidoom-Bomberman), px : 650 F ou sép. **Jean NIFENECKER, 88 rue Pierre Trebod, 33300 Bordeaux. Tél. : 05.56.39.73.80.**

Vds ou éch. Fight Alfa 2, Secret Evermore, 150 F. **Nasser MOUELHI, 10 av du Square Val d'Or, 06220 Vallauris. Tél. : 04.93.64.86.81.**

Vds SNIN + 2 jx (Secret of Mana + Cool Spot), px : 230 F. **Gaël FOREST, Ecole Maternelle des Riaux, 71130 Gueugnon. Tél. : 03.85.85.16.42.**

Vds SNIN + 3 pads + Adapt + 12 jx, px : 1 400 F. **Jimmy PERRIN, 13, rue des Dauphins, 17300 Rochefort. Tél. : 05.46.87.15.78.**

Vds R.P.G. Fr U.S. : Ultima, Final Fantasy III, Chronotrigger, Breath of Fire II, Brainlord, Power Monger, Sim Earth, Earth Bound (50 F à 150 F). **Adine ARNAUD, 7, rue St Joseph, 38000 Grenoble. Tél. : 04.76.46.78.58.**

ACHAT

Ach. jx Néo Géo cartouches. **Aline POILLEUX, 20, Impasse des Myosotis, 27190 La Bonneville-sur-Iton. Tél. : 02.32.33.39.77.**

Ach. Rock and Roll Racing sur SNES. **Jean-Baptiste CAILLOT, 17, chemin de Barray, 69530 Brignais. Tél. : 04.78.05.39.03.**

Ach. Plasytation 500 à 600 F. **Nicolas ABOAB, 461, route de Saumane, 84800 Isle-sur-Sorgue. Tél. : 04.90.20.63.21.**

S. Nintendo + Mortal Kimbat 3 Ultimate, px : 150 F. **David COULIBALY, BP 58 BINGERVILLE. Côte d'Ivoire. Tél. : 40.30.35.**

Ach. Vieilles Consoles : Atari Vectrex, NEC, Coleco, Vidéopac. **Laurent DEBARGE, 8, rue Léon Blum, 62710 Courrières. Tél. : 03.21.75.65.62.**

Ach Néogéo + jx Bas px. **Arnaud JOUAN, 44, rue du Port, 14160 Dives-sur-Mer. Tél. : 02.31.91.92.62.**

Ach. Figs Chevaliers du Zodiaque à bon prix. **Geoffrey AMIRI, 2, rue Charles Morel, Grand Estreesin, 38200 Vienne. Tél. : 04.74.85.81.64.**

Ach à bon px ancienne Nintendo + jx. **Eric GNAHOUI, 46, rue Hector Berlioz, 93160 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 01.48.60.38.11.**

Ach. Final Fantasy Legenoz ou 3 sur Game boy. **Djamel RABAHI, 4, av. de Maronniers, 93310 Le Pré-St-Germain. Tél. : 01.48.46.51.75.**

Ach. Saturn Faire offre. **Mathilde LEGOUAIS, 3, rue de l'ARioste, 75016 Paris. Tél. : 01.46.51.87.55.**

Crash. Ban de Coot 2 + mem Card + T Crisis + Gun + Croc + Baphomet 2. **Sara BERRABAH, 20-22, rue Francçois Debergue, 93100 Montreuil. Tél. : 01.48.57.05.06.**

ECHANGES

Ech. Action Replay ctre Sim City 2000 ou Tetris Attack. **Gérard CHOCHOY, Les Ambassydes, 46200 Souillac. Tél. : 05.65.37.06.28.**

Ech. Saturn contre 15 Jx SNIN. **Christine LEBEAU, 43340 Spint-Haon. Tél. : 04.71.08.29.19.**

Ech. Megadrive + 2 pad + 6 jx ctre jx PSX. **Bruno BERGER, 33, rue des Pervenches, 45200 Montargis. Tél. : 02.38.85.12.63.**

Ech. SNIN 2 pad + 6 jx Ctre jx N64 ou man. cherc. Club N64. **Jean NIFENECKER, 88 rue Pierre Trebod, 33300 Bordeaux. Tél. : 05.56.39.73.80.**

Ech. ou vds 3 D2 + Jx + SNES + NES + jx. **Thierry SUREAU, 6, bd Ernest Girault, 91290 Arpajon. Tél. : 01.60.83.07.11.**

Ech. jx PSX Destruc. Derby 2 ctre 5041 Blade ou autre. **Cyril VASSEUR, 86, rue Léon Dupontreue, 80080 Amiens. Tél. : 03.22.44.63.50.**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 150, rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex

Consoles + n° 73

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS
☐ VENTES
☐ ÉCHANGES
☐ CLUBS

NOM : |_|_|_|

REPARATION CONSOLES

PSX QUI SACCADE - ECRAN GB CASSÉ - ETC...

WARE CENTER, LE SPÉCIALISTE DE LA MAINTENANCE SUR CONSOLES :

PSX, GB, SATURN, GAME GEAR, SN, MD, 3DO, SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, ETC...

DEVIS GRATUIT SOUS 48 H

(REPARÉE SOUS 10 JOURS APRÈS VOTRE ACCORD)

POUR PLUS D'INFORMATIONS :

WARE CENTER

16 BIS, RUE CAULAINCOURT - 75018 PARIS

TEL : 01 42 52 22 33 - FAX : 01 42 52 97 95

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

Transformez votre PLAYSTATION en MULTI STANDARD pour **150 F** en fonction du modèle de la PSX

GAMES GAME

NEUF / OCCASION
RACHAT ECHANGE
DEPOT-VENTE VPC
REPARATION

Jeux et Consoles
NINTENDO 64
PLAYSTATION
SATURN
GAME BOY, NEO GEO, MEGADRIVE, SUPER NINTENDO

-20% sur les jeux marqués d'une pastille bleue sur présentation de cette publicité.

30, av. Jean Moulin *(fond de cour)*
78380 BOUGIVAL
✆ 01 30 82 25 02

3615
ALLGAMES
MIEUX VAUT AVOIR AFFAIRE A DIEU QU'A SES SAINTS...

2,23 F Min

KLETEL

TOUS LES TRUCS & SOLUCES
Pour Tous les Jeux
REPONSES le JOUR Même
http://www.allgames.tm.fr

REVENDEURS, POUR PARAÎTRE DANS LA RUBRIQUE SHOP IN'

CONTACTEZ VITE KARINE

✆ 01.41.86.16.32

Revendeurs contactez-nous

SUNRISE VPC

le meilleur spécialiste en jeux vidéo d'import JAP, US.

Playstation		Saturn	
XENOGEARS	JAP	MAGIC NIGHT RAYEARTH	US
BIO HAZARD 2	JAP	FARLAND SAGA	JAP
RESIDENT EVIL 2	US	SOLO CRISIS	JAP
ALUNDRA	US	AZELPANZER DRAGON	JAP
FINAL FANTASY TACTICS	US	CHAOS SEED	JAP
HYPER OLYMPIC IN NAGANO	JAP US	PERFECT STRIKER	JAP
NBA IN THE ZONE 98	JAP US	WINTER HEAT	JAP US
DEATHRAP DUNGEON	US	WITHE WICHES	JAP
SNOWBREAK	JAP	BURNING RANGERS	JAP
SIDE BY SIDE	JAP	BATTLE GARREGA	JAP
GRAN TURISMO	JAP	BAROQUE	JAP
NBA POWER DUNKERS 3	JAP	POWER DRIFT	JAP
CRITICAL BLOW	JAP	GRANDIA	JAP
ROCKMAN DASH	JAP	SHINING FORCE III	JAP
TALES OF DESTINY	JAP	ETC....	

du choix des prix un service... et surtout des news!

Nintendo 64	
1080 SNOWBOARDING	JAP
FIGHTER'S DESTINY	US
HYPER OLYMPIC IN NAGANO	JAP US
NBA IN THE ZONE 98	JAP US
NHL BREAKAWAY 98	US
YOSHI STORY	JAP
NINTAMA RANTHARO	JAP
LAST LEGION UX	JAP
SNOBOW KIDS	JAP
WILD CHOPPER	JAP
ETC.....	

Neo Géo Cart./CD	
THE LAST BLADE	JAP US

✆ 01.47.70.27.04
14, rue des Messageries 75010 Paris

ERRATUM

Une erreur de frappe s'est malencontreusement glissée dans la publicité WORLD GAMES et CRAZY MOUSE GAMES lors de la mise en page de la rubrique Shop In' du Consoles+ n°72 daté janvier 98.
En effet, le câble RGB PSX est à 65 F et non à 45F comme indiqué.
Afin de connaître toutes les bonnes affaires de ces 2 magasins, n'hésitez pas à les contacter au 01 42 33 09 99 ou au 01 48 92 04 03.

MODIFIEZ-VOUS MEME VOTRE PLAYSTATION POUR 65F +5F DE PORT

avec notre puce universelle jouez à tous vos CD PSX
avec instructions et plan de montage ...

CABLE RGB PSX 65F +10F PORT

world game
centre cial orlydis
8, place du fer a cheval
94310 ORLY Tel : 01-48-92-04-03

NOM
PRENOM
ADRESSE

VILLE
CODE POSTAL

Nbr puce.....X 70F
Nbr RGB.....X75F
(port inclus)
Total .....

MODIFICATION DE PLAYSTATION PAR NOTRE TECHNICIEN

99F LA MODIF..... !!!!!!

2 ADRESSES AU CHOIX

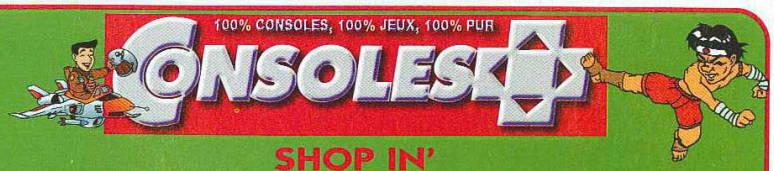
1ère ADRESSE
2ème ADRESSE

CRASY MOUSE GAME
41; rue St Honoré
PARIS 75001 Tél 01-42-33-09-99
METRO CHATELET

MAGASINS CONTACTEZ NOUS, PRIX IMBATTABLES

La modification fait sauter la garantie de votre console...

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR



SHOP IN'

Shop in' répond aux besoins spécifiques de communication des **revendeurs indépendants :**
Modules adaptés à chaque budget publicitaire
Espaces adaptés à chaque message

SHOP IN'

le guide d'achat le plus fiable et le plus complet de son univers

R E D
S U N

16 bis, rue d'Odessa
75014 PARIS
Métro : Montparnasse ou Edgar Quinet

TOUT LE JAPON A PARIS
tous les jeux import direct du Japon

Nous expédions dans toute la France en 48H.

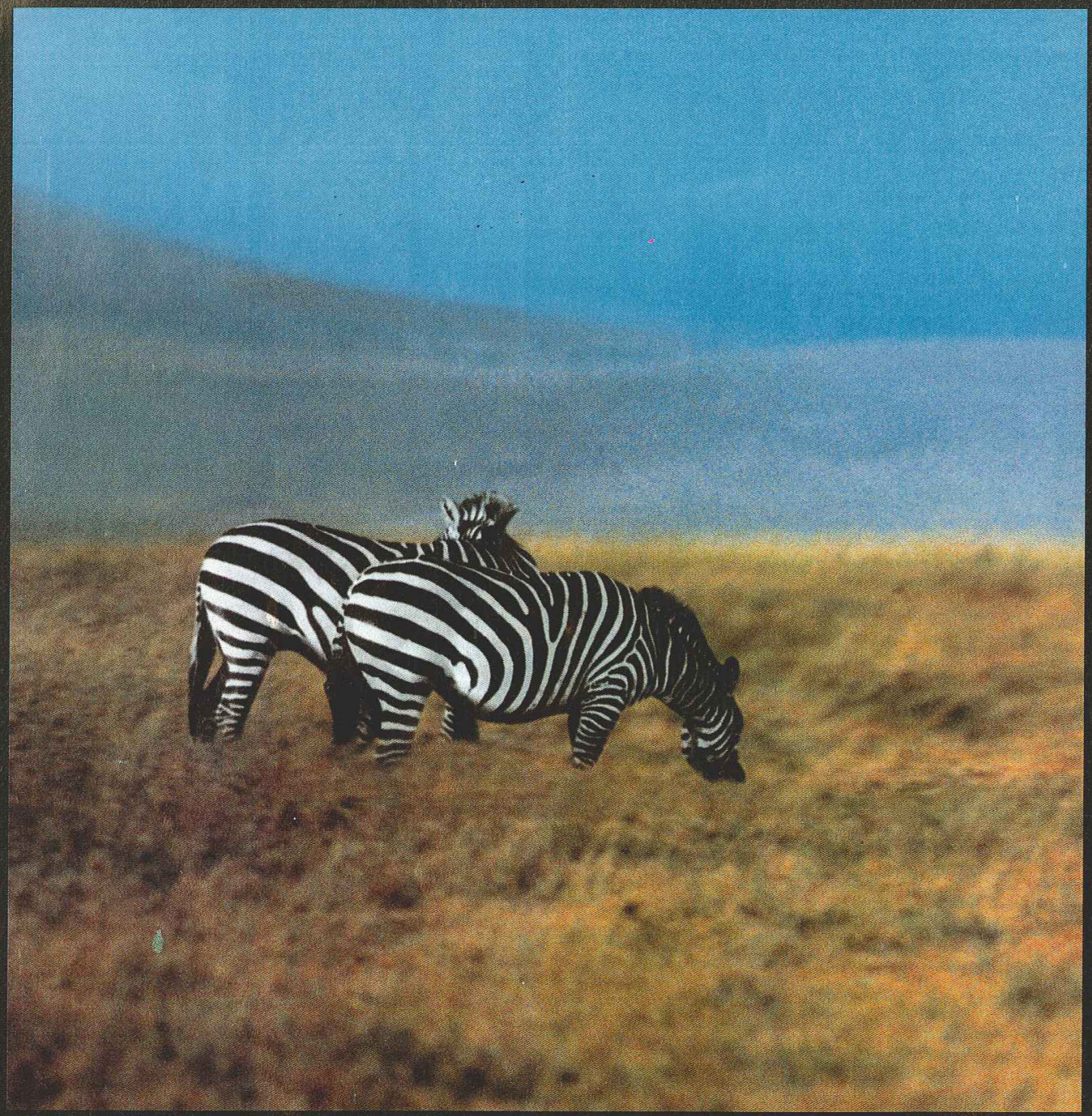
TEL : 01 43 20 71 73
FAX : 01 43 20 72 13

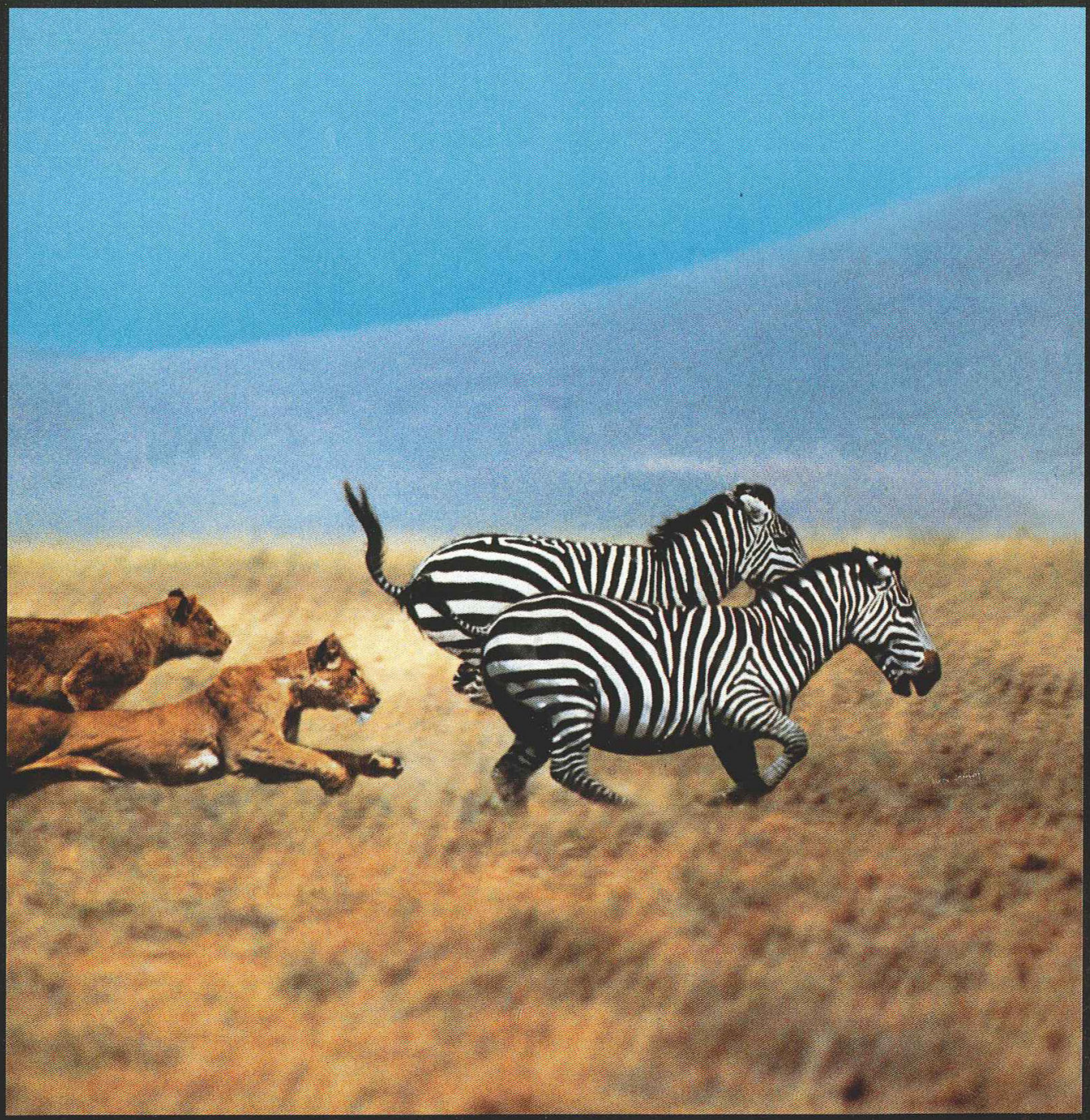
SHOP IN'

crée l'événement !

780 Frs ce module publicitaire

✆ 01.41.86.16.32
✆ 01.41.86.16.32


Stock Image - F.S.I.



Young & Rubicam France 97

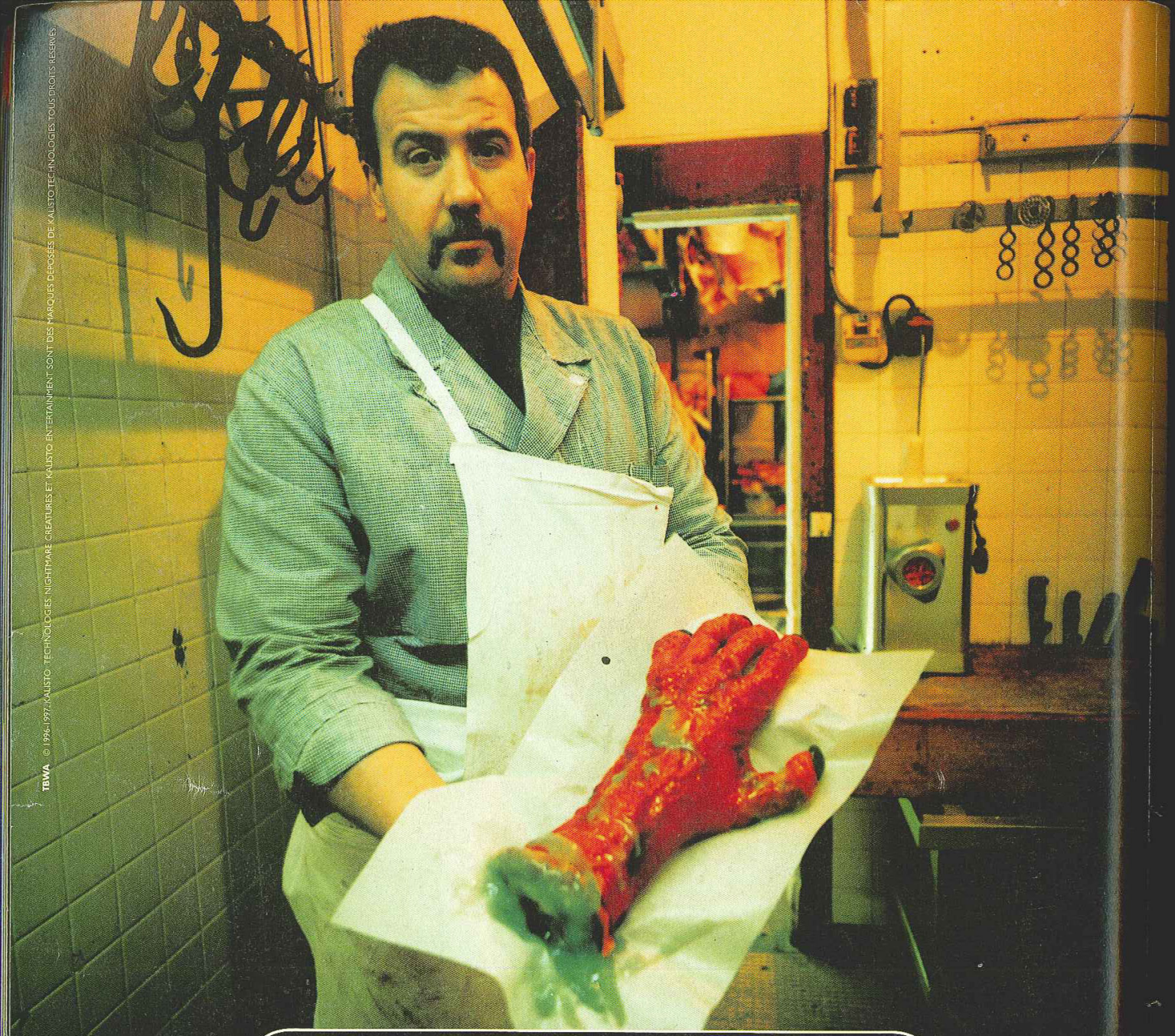
MODE 4 JOUEURS

4 ports manettes exclusivement sur

NINTENDO®64

VOUS N'EN REVIENDREZ PAS.

TBWA © 1996-1997 KALISTO TECHNOLOGIES. NIGHTMARE CREATURES ET KALISTO ENTERTAINMENT SONT DES MARQUES DEPOSEES DE KALISTO TECHNOLOGIES. TOUS DROITS RESERVES.



Et avec ça, qu'est-ce que je vous mets ?

NIGHTMARE CREATURES. UN JEU 100% PURE PEUR.

http://www.playstation-europe.com